

BRUTAL LEGEND SKATE 2 RACE PRO SACRED 2 H.A.W.X.
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA ICIAL DE XBOX
,95€ Nº27 FEBRERO 2009
STREET FIGHTER IV
REGRESA LA LEYENDA


the best of E3
GAME
CRITICS
AWARD
08 WINNER
© 2008, Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. Epic, Epic Games, el logotipo de Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix y el logotipo de Crimson Omen son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Epic Games, Inc. en Estados Unidos de América y/u otros países. © 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de compañías Microsoft.
EPIC
GAMES
Microsoft
game studios

Jump in.

GEARS OF WAR 2

AÚN QUEDA ESPERANZA 07.11.08

www.gearsofwar.com

18+

www.pegi.info





World of Warcraft para Xbox 360 ¡Ya!



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Probablemente a nadie se le escapan estas realidades. La primera es que Xbox 360 es, a día de hoy, la mejor opción para jugar online en el mercado de consolas a nivel mundial. La segunda, que es una máquina que puede soportar un nivel gráfico brutal y mover miles de elementos en pantalla al mismo tiempo. La tercera es que, sin duda, el rey de reyes de los juegos online es World of Warcraft, con más de 11 millones de jugadores. La cuarta es que Xbox 360 soporta perfectamente la acción de un teclado USB, 'necesario' —siempre que no se desarrolle algo especial para consola— para jugar a este título.
Dicho esto, y teniendo en cuenta que el futuro —por no decir presente— es online..., ¿a qué espera Microsoft para convencer a Blizzard de hacer WoW para nuestra consola? ¿Os imagináis que Xbox 360 contara con semejante arma en su arsenal?
Desde la ROX, y viendo que los MMORPGs no están siendo tratados con buen tino desde el mundo consolero, queremos comenzar un movimiento online para recoger firmas y mostrarle a Microsoft el clamor popular para que mueva ficha. A todas luces sería uno de los mayores eventos de lo que llevamos de siglo, ya lo estoy viendo en las portadas de las revistas e, incluso, periódicos. Y es que Xbox está pegando un pelotazo tras otro en los últimos meses y WoW ha demostrado, con su última expansión, que sigue siendo el juego online más seguido.

Uníos a nosotros en nuestro espacio en Facebook. Sólo tenéis que buscarnos como Xbox 360 La revista Oficial Xbox y haceros fans. Allí comenzará nuestra cruzada. Y si queréis uniros para mandarnos mensajes, quejas y demás, pues ¡allí estaremos también!

¡Nos vemos en Xbox Live!



El Equipo X


Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es


Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Reviews: Juan de Dios C.
Gamertag: Keitaro ESP
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Lázaro Fdez.
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Diseño y Edición: Sol García
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es


Diseño: Miryam Veros
Email: miryam.veros@unidadeditorial.es


Redacción: Mario Fernández
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño: Juanma Martín Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es


Diseño: Pedro Pablos
Email: pedropablos@unidadeditorial.es

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón (Jefe de producción), Juan García '*Xcast*', Mar Fernández, Lázaro Fernández, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernánd '*Kaos2k*', Juandi, Javier de Pascual y Magoacme

DVD
Ángel Llamas "Wako"

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: Charo Pozuelo **Publicidad:** José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín Tfno.: 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 2 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 97 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 9 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Dire de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Dire Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** ALTAIR IMPRESIA IBÉRICA Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la port

Publicación ARI FIPP





Contenidos

58 Resident Evil 5

22 Prototype

26 The Lost & Damned



Diez años ha tardado Capcom en dar con la nueva fórmula para su saga Street Fighter y podemos asegurar que la espera ha merecido la pena. Street Fighter IV es el mejor juego de lucha de todos los tiempos; sigue leyendo y descubre por qué.



Inventaron un género, inspiraron a decenas de compañías a la hora de crear sus propios títulos y año tras año fueron ofreciéndonos novedades que llenaban los salones recreativos de todo el mundo. Capcom ha creado varias franquicias basadas en la lucha "uno contra uno"; unas más sencillas (Power Stone, Kikaioh), otras más complejas (SSF2 Turbo, SF3 3rd Strike), en 2D, con gráficos poligonales... Lo que acaban de conseguir con Street Fighter IV es unir todas esas variantes gráficas y jugables en el que es sin duda el juego de lucha más completo de todos los tiempos.

Después de disfrutar con Street Fighter IV durante varias horas seguidas, no nos sorprende en absoluto que Capcom haya tardado tanto en lanzar el juego; no sabemos si el desarrollo ha sido largo o corto, sencillo o tedioso, si se han probado diferentes fórmulas hasta dar con la definitiva... de lo que estamos seguros es de que esta cuarta entrega del juego de lucha por antonomasia lo tiene todo: gráficos poligonales (aunque manteniendo la jugabilidad en 2D) adornados con un espectacular cel-shading; increíble jugabilidad que permitirá disfrutar al máximo tanto a los jugadores más duchos en el arte del combo como a aquellos que dejaron la saga después de terminarse Street Fighter II con Ryu por primera vez. Pero vayamos por partes.

Pese a la inmensa capacidad 2D del último sistema de Capcom creado en exclusiva para los salones recreativos, el CPS-3, la mayoría de los usuarios, a estas alturas y por regla general, prefieren la tres dimensiones; es lo que prima en la actual generación, claro. Puede que Street Fighter IV no sea el primer título de la saga en 3D (la sub-saga SF EX ya tenía gráficos poligonales), pero es sin duda el que mejor aprovecha las posibilidades que le brinda el "tercer eje".

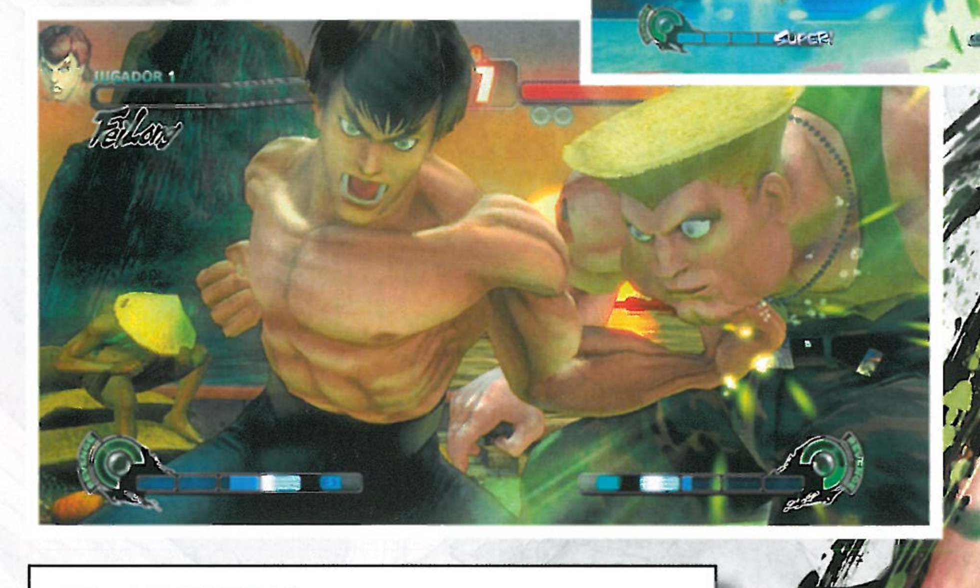
Tanto los escenarios como los personajes están modelados en 3D y magníficamente animados "a mano" (sin motion capture), algo que, unido al efecto cel-shading que se ha incorporado acerca el título de Capcom a los dibujos animados. Además, los grafistas y diseñadores han hecho un eficiente uso de las cámaras, enfocando la acción en planos cortos cuando se ejecuta un Ultra-Combo, por ejemplo. Como guinda, los brochazos de estilo Suiboku que adornan algunas imágenes "promocionales" del juego (como algunas que pueblan estas páginas) harán aparición en pantalla en determinados momentos (para mostrar las letras K.O. o para adornar el aspecto del luchador ganador al finalizar un combate).

La versión tridimensional de los personajes clásicos ha ganado en animación y carisma y, a medida que juguemos más y más partidas, iremos descubriendo un montón de detalles del impresionante motor gráfico que gobierna Street Fighter IV. Por ejemplo, si ejecutas un ultra-combo (más adelante explicaremos en qué consiste) junto a tu oponente, durante los dos segundos (aproximadamente) que la acción se ralentiza y la cámara hace un zoom sobre tu personaje, podremos ver como el oponente pone un gesto a medio camino entre pavor y sorpresa y poniendo los ojos "como platos".

Pese a sus gráficos tridimensionales y los continuos cambios de cámara, los combates son de lo más fluído y ningún aficionado a la saga llegará a perder "el hilo" de la acción, ni siquiera en sus primeros combates: es posible que esté más desorientado por el ángulo y la velocidad que adquieren los saltos (posiblemente, el detalle jugable "en general" más cambiado con respecto a anteriores entregas de la saga). Y ya que hablamos de elementos jugables, entremos en detalle.

Como hemos mencionado, aunque el aspecto de Street Fighter IV es tridimensional, el sistema de juego sigue estando restringido (por suerte) a las dos dimensiones "de toda la vida". De primeras y, tal y como todas las publicaciones han proclamado a los cuatro vientos, "Street Fighter IV se juega como Street Fighter II"... Bueno, en cierto modo sí, pero si dicen eso es porque han jugado poco o porque se han fiado de lo que han escrito los demás. Una cosa es que sea "asequible" para aficionados a la lucha anlcados en el pasado y otra muy diferente es que su jugabilidad sea "igual" que la de un juego aparecido en 1991. La mayor peculiaridad de Street Fighter IV, la que ha provocado que mucha gente crea que es igual que SF2, es que permite jugar (y completar el juego sin muchos problemas) conociendo las técnicas del juego de 1991 y haciendo lo mismo; es decir, sin aprovechar ninguno de los nuevos elementos incluídos en su sistema jugable. Los ocho "World Warriors" se comportan, aparentemente, del mismo modo que hace 18 años; podrás acabarte el juego con la técnica "hadoken, hadoken, shoryuken" y puede que hasta Zangief

Sus gráficos parecen dibujos animados



EL ADICTIVO MODO DESAFÍO

Por si aún crees que Street Fighter IV ofrece las mismas posibilidades jugables que Street Fighter II, el juego incluye un adictivo (y complejo) modo desafío que te obligará a hacer los más complicados combos del juego. Cada personaje contará con dos niveles





▶▶ te deje ganar haciendo todo el rato el "truco" de saltar hacia arriba y pulsar el puño fuerte... pero Street Fighter IV es mucho, muchísimo más que eso.

Junto a los golpes normales y los especiales, cada uno de los personajes tendrá la posibilidad de potenciar cada golpe especial (ejecutándolo pulsando dos botones de acción en lugar de uno, como en 3rd Strike), realizar un super-combo al completar la barra de "poder" y, si reciben una determinada cantidad de daño, ejecutar un ultra-combo cuando la barra de "revenge" esté llena.

Dejando un poco de lado la jugabilidad "clásica" de la saga, la novedad jugable más significativa y reveladora es la nueva técnica Focus Attack. Al dejar pulsados los dos golpes medios, nuestro personaje comenzará a cargar un ataque; si es atacado mientras lo carga (y siempre dependiendo del tipo de ataque), el golpe recibido le restará vida y funcionará como un counter que, si llega a conectar, hará recuperar la vida perdidaa nuestro personaje y, lógicamente, tumbará al oponente. Si terminamos de cargar el Focus, el enemigo no podrá cubrirse del golpe resultante, dándonos la opción, una vez realizado el ataque (independientemente de la potencia alcanzada), de cancelar la animación de recuperación pulsando "adelante+adelante" o "atrás+atrás" o, directamente, de rematar al enemigo tras el "unblockable".

Necesitaríamos una revista entera para enumerar todas las posibilidades y variaciones que ofrece el nuevo Focus Attack, pero si quieres aprender a hacer combos bestiales, nosotros no somos los más indicados para enseñártelos, el propio juego te los enseñará. Al igual que en la saga

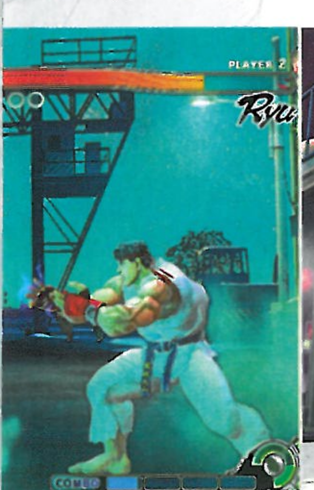


Street Fighter EX, esta cuarta entrega incluye un modo llamado Desafío, que te obligará a realizar los movimientos y combos que aparecen descritos en pantalla, no creerás de lo que eres capaz de hacer... si tienes la paciencia suficiente para completarlos y, por supuesto, un stick arcade como el de Hori, porque con el pad digital del mando de Xbox 360 no vas a completar ni los desafíos más sencillos. En dicho modo te enseñarán a hacer combos que desafían todo tipo de reglas del género, como por ejemplo, hacer combos chain repitiendo ataques (puño débil, puño medio, puño medio, por ejemplo) o combinar un golpe normal después de un especial (y continuarlo con otro golpe especial, claro). En el modo desafío es donde de verdad comprenderás la magnitud del Focus Attack... y lo equivocados que estaban todos los que decían que Street Fighter IV era igual que la segunda entrega de la saga, a la hora jugar, claro. Y ya que hablamos de modos de juego, tenemos que decir que, junto al clásico modo Arcade (no tan clásico en SFIV, luego diremos por qué), encontraremos los típicos Time Attack y Survival, un modo para jugar a través de Xbox Live (que será las delicias de las ratas de recreativos como nosotros) y hasta un modo Galería, al más puro estilo clásico, que recogerá todo tipo de ilustraciones, finales y secuencias de todo tipo que iremos desbloqueando a medida que jugamos. Y hablamos de secuencias porque, como ya hemos dicho, el modo Arcade de SFIV no es ni mucho menos como el de la recreativa. Dependiendo del luchador elegido, podremos ver una introducción de dibujos animados, con voces en inglés o japonés (es seleccionable) y subtitulada en castellano; después, en el penúltimo combate, el motor gráfico se encargará de mostrarnos los preliminares del combate contra "tu rival" (que aparecerá antes de Seth, jefe final) y, al final, cada personaje contará con otra secuencia más de dibujos animados.
Y tal y como ocurre con el modo arcade, tampoco el plantel de personajes seleccionables es como el de la recreativa, ni mucho menos; de forma inicial, contaremos con los mismos

Capcom ha creado el juego de lucha más completo de la historia

¡REBAJAS!

Aunque al comienzo del juego todos los personajes contarán con el atuendo original que lucían en la versión recreativa, la versión para consola de Street Fighter IV te permitirá adquirir nuevos trajes a través del bazar de Xbox Live. Algunos de ellos son una especie de versión "de gala" de los trajes originales (como el de Chun-Li o Ken) y otros son similares a los originales, pero "después de la batalla" (como el de Ryu o Sakura). Otros, como el de Blanka, no tienen ningún sentido...







personajes pero, a medida que vayamos completando el modo arcade aparecerán viejos conocidos como Dan, Akuma, Sakura, FeiLong, Gen, Cammy y Rose. Al completar el juego con todos los personajes tendrás acceso a Akuma, después a Gouken (maestro de Ryu, Ken y Akuma) y, por último, a Seth, jefe final. Y mientras que el aspecto inicial de los personajes ha permanecido inalterado con respecto a la recreativa original, a través del Bazar de Live tendrás acceso a nuevos atuendos, como puedes ver en uno de los cuadros a lo largo de estas seis páginas. Por difícil que parezca, Capcom ha conseguido aunar lo mejor de las 2D y las 3D, de la lucha más compleja y la más sencilla, en un solo título. Street Fighter IV es un juego que enfrentará a varias generaciones de aficionados a la lucha a través de internet, un título que atesora lo mejor del género desde su "segundo nacimiento", tras la aparición de Street Fighter II. Como ya hemos dicho, Street Fighter IV es el juego de lucha perfecto, lo tiene todo, y confiamos en que pasen varios años hasta que otra compañía pueda llegar a plantarle cara a Capcom a su más reciente obra maestra... Aunque King of Fighters XII promete; ¿volverá en 2009, "el año de la lucha", la rivalidad entre Capcom y SNK de antaño?





Si quieres convertirte en un luchador temido en Xbox Live, tendrás que aprender primero todos los secretos de la técnica Focus Attack.

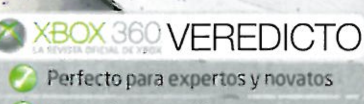
LA NOVEDAD JUGABLE: EL FOCUS ATTACK

Aunque el sistema de juego ha evolucionado en todos los aspectos con respecto a anteriores entregas, sin duda alguna, la novedad más significativa en la jugabilidad de Street Fighter IV es el nuevo movimiento Focus Attack.
Un simple comando (puño medio + patada media) concentra la posibilidad de cancelar movimientos especiales, realizar lo más parecido a un parry que hemos visto en un juego de lucha (sin que sea 3rd Strike, lógicamente), dar un golpe del que el oponente no podrá defenderse, etc. El modo desafío nos descubrirá una gran cantidad de combinaciones que nos permitirán utilizar el Focus Attack para combinarlo con ataques normales, ataques especiales, super y ultra combo... incluso, algunos combos nos permitirán combinar golpes normales con especiales, cancelar con Focus, golpear de nuevo, especial y acabar con Super o Ultra.

SFIV enfrentará a varias generaciones de jugadores en Xbox Live

XBOX 360 VEREDICTO

- Perfecto para expertos y novatos
- Original estilo gráfico
- Completísima jugabilidad
- Podrás luchar a través de Xbox Live
- Personajes secretos y extras



PUNTUACIÓN 9,6
El juego de lucha más completo de la historia.

Estacionar bandeja

Arrancar envoltorio

Eructar

Comer revolucionado

Girar Whopper drcha

Comer al ralentí

Repostar mostaza

Girar Whopper izqda

Comer cebolla

Repostar ketchup

Comer lechuga

Mover Whopper

Añadir extras



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

XBOX 360 LOS RETOS

Encuentra toda la información de los retos en www.revistaoficialxbox.com



BIENVENIDO A LA LUCHA

Todos los meses, premios suculentos

Quieres añadir adrenalina y emoción a tu vida? Pues apúntate a **LOS RETOS** de la Revista Oficial Xbox 360. Todos los meses, encontrarás en esta nueva sección dos retos a los que no vas a poder resistirte. Un torneo online mensual con el juego más interesante del mercado, te permitirá enseñar tus armas en Xbox Live. Además, si lo tuyo es jugar solo y destripar hasta el último logro de cada título, también te plantearemos una competición mensual de acumulación de logros. El que más puntos consiga arrancar a un juego, se lleva el gato al agua.

Mes tras mes verás a los ganadores de los torneos aparecer en estas páginas, felices ganadores de premios espectaculares. ¡A jugar!



CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR

Este mes volvemos a la II Guerra Mundial para retaros a la primera competición online de la temporada. ¿Tienes agallas suficientes?

Échate unos tiros con nosotros y gana un premio





El reto de Xbox Live de este mes se desarrollará con **Call of Duty: World at War**. Quiñen puede decir que no a unos cuantos tiros con este genial shooter de Activision.

Para participar en el reto tienes que agregar a OXM Xcast como amigo el próximo día 15 de febrero a partir de las 18h. y hasta las 20h. Los 16 primeros entrarán en la partida. Las partidas serán a todos contra todos con las reglas por defecto en *Call of Duty: World at War* en un escenario elegido aleatoriamente.

El ganador se llevará un generoso pack de juegos de Xbox 360.



Únete...

¡HAZTE FAN DEL FACEBOOK DE LA REVISTA OFICIAL XBOX 360!

SÓLO TIENES QUE BUSCARNOS EN FACEBOOK COMO LA REVISTA OFICIAL DE XBOX 360... TE ESPERAMOS

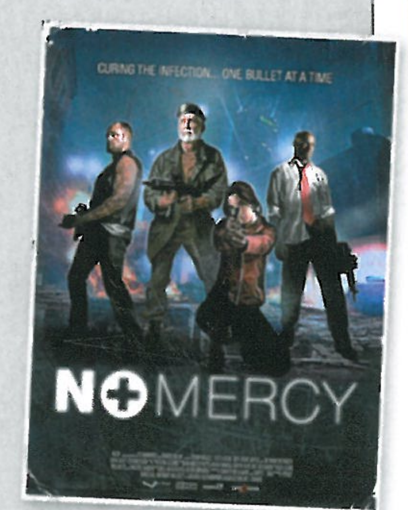
EL RETO DE LOS LOGROS

Left for Dead

Juega a Left 4 dead y demuéstranos que eres el mejor matando zombies.



Eres el mejor con Left 4 Dead? ¡Demuéstralo! Envía tu gamertag al mail *xbox360@unidadeditorial.es*, con el asunto **RETO L4D**. Juega a Left 4 Dead sin parar para desbloquear logros y aumentar tu puntuación en el juego. ¡Y recuerda enchufar tu consola para que se actulicen tus puntos online! El día 20 de febrero, a las 12:00 horas, se comprobarán las puntuaciones en Left 4 Dead de todos los gamertags recibidos. El mejor, se llevará un pack de juegos de Xbox 360.

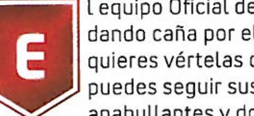






El equipo oficial ROX 360 sigue activo

¿Te atreves a luchar contra nuestro clan?



El equipo Oficial de la Revista Xbox 360 sigue dando caña por el Live. ¿Qué tienes un clan y quieres vértelas con ellos? Pues es fácil, puedes seguir sus aventuras, victorias apabullantes y dolorosas derrotas en su foro oficial: **http://equipo-rox.activosforos.com**. Son quince jugones de fortuna que se ganan la vida realizando partidillas clandestinas. Si tienes suerte y los encuentras... quizás puedas retarlos.

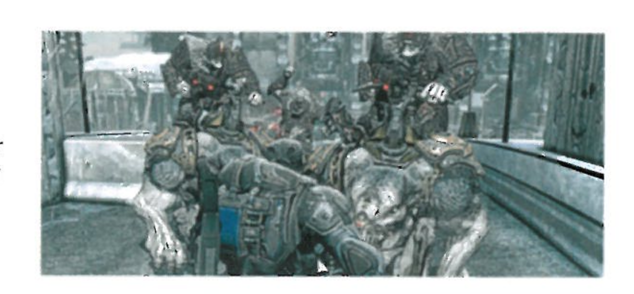
Ya os iremos contando novedades en estas páginas, además de anunciaros gandores, nuevos torneos y hasta torneos presenciales organizados por la evista y por nuestro principal patrocinador en Los Retos: Burger King. ¡No os perdáis esta sección!



Si tienes un clan del Live, siempre puedes retarnos

GEARS OF WAR 2
PARCHE PARA ESTE MISMO MES

En este mismo mes vamos a tener disponible un nuevo parche para el GOW2, para corregir diversos fallos del juego online e incluir nuevos logros. Se aumentará la penalización por abandonar las partidas online y protecciones adicionales contra granadas y ataques de sierra. Así que estate atento a este parche, que va a solucionar la mayoría de problemas del modo online y prepárate para sacarte esos nuevos logros de este estupendo videojuego.



Nuevas aventuras para Fable II

Este mes analizamos lo nuevo de Lionhead

Desde el 13 de enero tenemos a nuestra disposición "la isla Knothole" en nuestro Bazar de Xbox live. Donde se nos aparece una nueva aventura para nuestro personaje de Albion. Con 800 Microsoft Point, puedes adentrarte en esta isla maldita y disfrutar de esta nueva entrega que alarga nuestro disfrute del juego un poco más.
La isla Knothole, anteriormente fue un paraíso lleno de luz, pero esta ha sido desterrada y la oscuridad se cierne sobre la isla. Solo los héroes que se han enfrentado la los juicios de los santuarios pueden recuperar las belleza de antaño y tener la posibilidad de desenterrar un tesoro en el olvido.
Si nos descargamos este fantástico pack de la isla Knothole, podemos hablar con Gordon, el cual nos concederá algunos regalos de sus viajes. Únicamente los jugadores que tengan en su poder el pack Premium tendrán acceso a tiendas exclusivas donde hacer sus compras.
Tendremos en nuestro poder la posibilidad de saquear tres estupendos y misteriosos santuarios en la primera isla de Albión. Ahora con este pack tendrás un uniforme de Assasin y podrás obtener una poción de atractivo, para disfrutar a tope con esta expansión de Fable II.
(más info en la página 95)



Parche para Fallout 3

Los amantes del título de 2008, de enhorabuena

Desde el 13 de enero ya tenemos para poder descargar un parche para Fallout 3, en la que se van a solucionar multitud de errores que han aparecido en este estupendo juego de rol. Resolverá esos bloqueos ocasionales, la desaparición de algunos personajes y la no actualización de los objetivos, junto con diversos bug en las misiones del juego. Operation Anchorage estará este mismo mes disponible en el Bazar de Xbox 360 por 800 Microsoft Points, pero antes no te olvides de instalar el parche para que todo funcione adecuadamente.

¿Sabías qué?

DESCARGA JUEGOS DESDE XBOX.ES

Ahora tienes a tu alcance la posibilidad de comprar juegos o películas a través de la página Web de www.xbox.es. Sólo tienes que planear desde tu ordenador lo que vas a descargarte para después poder bajártelo con tu XBOX 360 al iniciar sesión en XBOX Live.
¿Qué estás en casa de unos amigos y quieres ver alguna película para cuando lleguéis a casa? Pues solo tienes que irte al Bazar de videos y seleccionar la película que queréis ver, cuando estéis en casa, encender la XBOX 360 y se pondrá a bajar la película. Podrás además de comprar y buscar, agregar tus Microsoft Points, administrar tus cuentas, cambiar la información de facturación, soporte técnico, etc. ¿A qué estas esperando para probarlo?




hello
dr. jekyll
NUEVO
burn day
REFRESHING ENERGY DRINK
37,5% menos cafeína
por 100 ml que burn


hello
mr. hyde
burn
INTENSE ENERGY
Bebida energética con alto contenido en cafeína (32 mg/100 ml)
la bebida energética para cada tú

DASHBOARD

¡NUEVAS ROPAS GRATUITAS PARA LOS AVATARES!



Desde mediados de enero podemos disfrutar de nuevos complementos para personalizar nuestro avatar de Xbox Live. Esta nueva actualización gratuita cuenta con un total de 11 nuevos modelos, entre camisetas, pantalones y trajes para ambos sexos. Hasta el momento, Microsoft no ha puesto precio a los complementos y esperamos que siga así por mucho tiempo. La verdad es que está gracioso esto de personalziar el avatar, pero cobrar por ello nos parecería algo fuera de lugar. ¡Ya no tienes excusa para no estar a la moda!

Los primeros en catar RE5

La demo llegará, primero, para los usuarios de Xbox 360

Desde el 26 de enero todo poseedor de una Xbox 360 podrá descargarse de forma totalmente gratuita en el bazar la demo del aclamado juego de terror de Capcom. Una manera de lo más apetecible para hacer boca antes de su salida oficial en nuestro país, prevista para el 13 de marzo, con la posibilidad de jugar 2 niveles en cooperativo con un amigo vía Xbox Live o mediante un compañero controlado con la IA del propio juego.

Por fin, podremos tener en nuestras manos a Chris Redfield como héroe principal en la lucha contra un nuevo brote del virus en los últimos coletazos de la compañía Umbrella en África y, sin duda alguna, la incursión de un modo multijugador cooperativo para esta nueva entrega dará una satisfacción de juego de lo más novedoso para los seguidores de la saga. ¿Preparado para el horror?

Activision mima a los jugadores de COD: World at War online

Descarga el modo cooperativo



Activision nuevamente sorprende al amplio público de *Call of Duty: World at War* con un regalo exclusivo para la modalidad online. Del paquete de descargas cabe destacar el modo cooperativo para la campaña, y así poderla terminar conjunta a una amigo de Xbox Live, incluso aunque no se hiciera con anterioridad. Después de la buena aceptación que tuvo el modo "Zombis Nazis", sin duda alguna es todo un regalo tener a nuestro alcance extender las posibilidades y durabilidad del juego gratuitamente.

¡GUITAR HERO METALLICA LLEGARÁ A NUESTRO PAÍS EN MAYO!

Tras el éxito de *Guitar Hero Aerosmith* el año pasado, Activision nos traerá otro nuevo lanzamiento para los amantes del rock con la misma filosofía de juego: *Guitar Hero Metallica.* Activision ya ha confirmado que podremos disfrutar en casa de este aclamado juego desde el mes de mayo, poco después que los americanos, que dispondrán de él a finales de marzo. Se ha confirmado que se incluirán múltiples temas originales.





Pablo Juanarena, El 'speaker' de Radio Marca

Pasapalabra...

Qué actor acompaña a Eddy Murphy en Superdetective en Hollywood? ¿De qué color eran la cortinas que se ven en aquella casita, al final del valle, en Sonrisas y Lágrimas? ¿Cómo se llama la script girl de Ben-Hur? Tranquilos, amigos. No regalamos ninguna consola por saber las respuestas. Aunque deberíamos. Las respuestas son más difíciles que encontrarte a Enjuto Mojamuto jugando a la Oca. Y ahí está el problema de *Scene It!* No sé si serán los derechos de las películas. Quizá algunas sean muy conocidas en el mundo anglosajón, pero nada en la piel de toro. (Si es que nos sacan de Almodóvar y...) Tampoco conozco si los que han escrito las preguntas son los mismos guionistas de las rondas finales de Saber y Ganar. No lo sé. Pero si la pregunta fuera: "¿Scene it! es un buen juego?" La respuesta sería: "No, pero podría serlo."
Y la segunda parte de la respuesta es muy importante. Porque todos los juegos pueden tener parches, o mejoras, o ampliaciones, o como quieran que lo llamen. Pero la base del juego es lo importante. Y aquí la base no es mala. Creo que si algo falla es el contenido, y ahí está Xbox Live para salvarnos. Cruzo todos mis dedos para que veamos ampliaciones continuas de *Scene It!* y que podamos jugar con amigos de todo el mundo con el Live, que por el momento no se puede. Eso sí, hay algo que me tiene enamorado. Me encantan los periféricos. Los manditos. Su forma y sus colores. Voy a confesar algo. Lo tengo siempre a mano y, cuando hay un concurso en la tele, no dejo de pulsarlo. Ahí estoy, delante de mi pantalla, con mis dedos más rápidos que mi sombra. Soy el número uno del Pasapalabra virtual que organizo en mi casa.

Contenido descargable para Mirror´s Edge

Tres nuevas misiones, a una por mes

Electronic Arts aumenta la durabilidad de *Mirror´s Edge*, coincidiendo con su reciente lanzamiento del juego para PC y en el que encarnaremos nuevamente el papel de su heroína, Faith, con un total de nueve carreras y siete mapas diseñados exclusivamente para el modo "TIME TRIAL"
Desde el 29 de enero estará disponible en el Bazar de Xbox Live con un importe de 800 Microsoft Points. No hay excusa para no seguir saltando con Faith por los tejados de la ciudad después de este nuevo contenido descargable para el juego.





LucasArts desmiente la cancelación de Indiana Jones

Muchos rumores pululaban en la red en las últimas semanas sobre la cancelación del desarrollo del videojuego de Indina Jones para la nueva generación. Lucas Arts, desarrolladora oficial, ha confirmado públicamente en diversos medios de prensa del sector que seguirá con el proyecto.
La compañía de George Lucas desvelará a corto plazo nueva información del juego, tan esperado por los fans del doctor Jones.

Final Fantasy XIII se va a 2010

Yoichi Wada, presidente de Square-Enix, ha anunciado que la nueva entrega de *Final Fantasy* no verá luz en Occidente en 2009, como estaba previsto, demorando su lanzamiento para primavera de 2010 para el mercado europeo y norteamericano. Square-Enix asegura que el juego sí aparecerá en Japón este mismo año y que, a lo largo de marzo, se lanzará una demo jugable. Sin embargo no se ha dado detalle alguno sobre ella.



RANKING DE VENTAS

XBOX 360 HA SUPERADO A SU PREDECESORA

Microsoft ha hecho público que Xbox 360 ha llegado a la friolera de más de 28 millones de consolas vendidas desde su lanzamiento en todo el mundo. Los usuarios que se han dado de alta en Xbox Live son más de 17 millones, con una media de 1,5 millones, conectados a la vez diariamente, y unos 10 mil millones de horas de juego a la espalda. Microsoft se ha hecho ya con un logro desbloqueado: superar a su anterior consola, que alcanzó la suma total de ventas de 25 millones en todo el mundo.



Resident Evil 5, el primero con Edición Coleccionista

Una caja metálica de auténtico lujo, llena de materiales extras y algunas sorpresas para los fans

Capcom ha confirmado que saldrá una edición especial de coleccionista para su nueva entrega de ***Resident Evil 5*** y que saldrá simultáneamente con la edición normal del videojuego el día 13 de marzo. Dicha edición incluirá un vídeo inédito del making-of, trailer de la nueva película "Resident Evil: Degeneration" y algunas sorpresas más. Todo ello, presentado en exclusiva en un estuche metálico, que no podrán dejar escapar los más 'sibaritas' de la mayor historia terrorífica de los últimos tiempos.









Nueva descarga para Castle Crashes

Dos nuevos personajes por un puñado de MP



Una de las mejores inversiones de Microsoft para los juegos de Xbox Live Arcade del pasado año fue *Castle Crashers*, que consiguió estar entre los más vendidos en el bazar desde el lanzamiento de la consola. El "Pack del Rey", creado por The Behemoth, añade a tu aventura dos nuevos personajes para el modo individual y cooperativo, además de nuevo armamento y orbes de animales de lo más curioso. Con un precio de tan sólo 160 Microsoft Points incitará a muchos a rejugar este grande de los arcades.


THE LAST REMNANT™
DESCUBRE LA NUEVA AVENTURA ÉPICA
DE LOS CREADORES DE FINAL FANTASY®
Las reliquias son artefactos misteriosos de una era ancestral. Aquellos con poder las codiciaron, provocando grandes guerras en la lucha por obtenerlas. Ahora, cientos de años después de eso, un joven héroe busca a su hermana, que ha sido secuestrada. Sin embargo, su búsqueda lo llevará al corazón mismo del conflicto, por lo que terminará participando en batallas masivas mientras intenta descubrir la verdad.
16+
www.pegi.info
WWW.LASTREMNANT-GAME.COM
SQUARE ENIX®
© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados.
Unreal® Engine, Copyright 1998-2008 Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados.
THE LAST REMNANT, el logo de THE LAST REMNANT, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd.
Microsoft, Windows, el botón Inicio de Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft.



Prototype

Una ciudad sitiada, un héroe mutado genéticamente suelto en Nueva York.

El pasado CES de Las Vegas no fue una gran feria para el mundo de los videojuegos, ya que no tuvieron demasiada presencia. *Prototype* fue una excepción. Allí estuvimos nosotros para asistir a una demo privada de este prometedor juego de acción. Kelly Zmak, el presidente de Radical Entertainment, fue el maestro de ceremonias.

La nueva demo que pudimos paladear nos mostró un nuevo nivel de caos y destrucción en la ciudad de Nueva York, tras las demos presentadas en los pasados E3 y Game Convention. El protagonista del juego, Alex Mercer, mostraba en la demo todo su potencial metamórfico y toda su ira contra el ejército que sitia la ciudad de los rascacielos, además de contra unos horribles seres que atormentan a la asustada población. En el juego, el protagonista cuenta con unos poderes extraordinarios, pero sufre una tremenda amnesia, que le impide recordar qué o quiénes le han convertido en esto.

Arde Nueva York...

El juego se presenta como un mundo abierto, sobre la ciudad de Nueva York recreada hasta el milímetro, donde nuestro protagonista tiene que salvar el pellejo, realizar cientos de misiones y descubrir nuestro misterioso origen.

Superando las misiones principales y secundarias se obtienen puntos de experiencia (y trofeos), que luego sirven para obtener nuevas habilidades (críticas, aéreas, de comabte, movimientos...). Estas habilidades mutantes permiten a Alex saltar, escalar, desplegar sus extrañas mutaciones, etc. Nuestro personaje puede absorber a cualquier enemigo y transformarse en él, adquirir sus habilidades, etc. Un juego frenético, con cientos de opciones de jugabilidad, movimientos, combates... Genial.

Acción frenética con experimentos genéticos a lo bestia... en pleno Manhattan







A Radical Entertainment
TOKYO SUNSET
new kicks on the block.
newkicks
Smith

DOS CANCIONES GRATIS
BRUCE SPRINGSTEEN DEBUTA EN GUITAR HERO WT



El Boss hace su aparición por primera vez en un videojuego de *Guitar Hero*, y no podría ser mejor, con un tema totalmente inédito: "My Lucky Day" y el himno clásico "Born to run". Desde el 27 de enero hasta el 4 de febrero podremos descarganos ambas canciones de forma gratuita desde el Bazar y, a partir del día 5, ambas canciones pasarán a costar 320 Microsoft Points. ¿A qué esperas para descargarlas?

Cancelada la distribución de X-Blades en España

Aunque aparecerá en Francia o Reino Unido

South Peak Games ha cancelado la distribución del nuevo videojuego de Gaijin Entertainment, ***X-Blades***, en nuestro país. Sin embargo, su distribución y edición sí están confirmadas para varios países europeos, como Francia y Reino Unido.
El juego combina el género de rol y el "machacabotones" con un diseño y acabado al más puro estilo 'nipón-anime', lo que otorgará a nuestra heroína felina el poder utilizar un amplio número de armamento. Un juego menos que nos quedaremos sin catar en nuestro país. Aunque hoy en día la facilidad de comprar por Internet nos simplifique las cosas...

¡Por fin! Nuevos detalles de HALO 3: ODST

Éxito rotundo de descargas en Japón y lanzamiento de la web oficial del juego



El arma principal del juego será el subfusil (SMG) que ya vimos con anterioridad en *Halo 2*, pero que requería indispensablemente que fuera usada en conjunto con otra adicional para que fueran efectivas, ya que quitaban poca vida a los enemigos.
Bungie ha decidido rediseñar y calibrar nuevamente este arma para su nueva entrega y nos enseña los primeros diseños finales del subfusil. Entre los datos proporcionados de la nueva calibración cabe destacar el silenciador incorporado, que dará un gran apoyo a nuestro personaje a la hora de no ser descubierto, ya que en esta nuevo *Halo* no tendremos recarga automática del escudo de vida y será vital permanecer oculto y disparar con algo más de cabeza.
La optimización de la eficacia de disparo también ha sido calibrada minuciosamente, dando más potencia a larga distancia que en su versión anterior y un amplio fuego de ataque cuerpo a cuerpo.
Poco a poco van saliendo a la luz nuevos detalles del juego y sólo quedan unos meses para poder disfrutarlo exclusivamente en Xbox 360. Los fans de la saga no caben en sí de gozo. ¿Necesitas un arma?

GTA IV: The lost and Damned

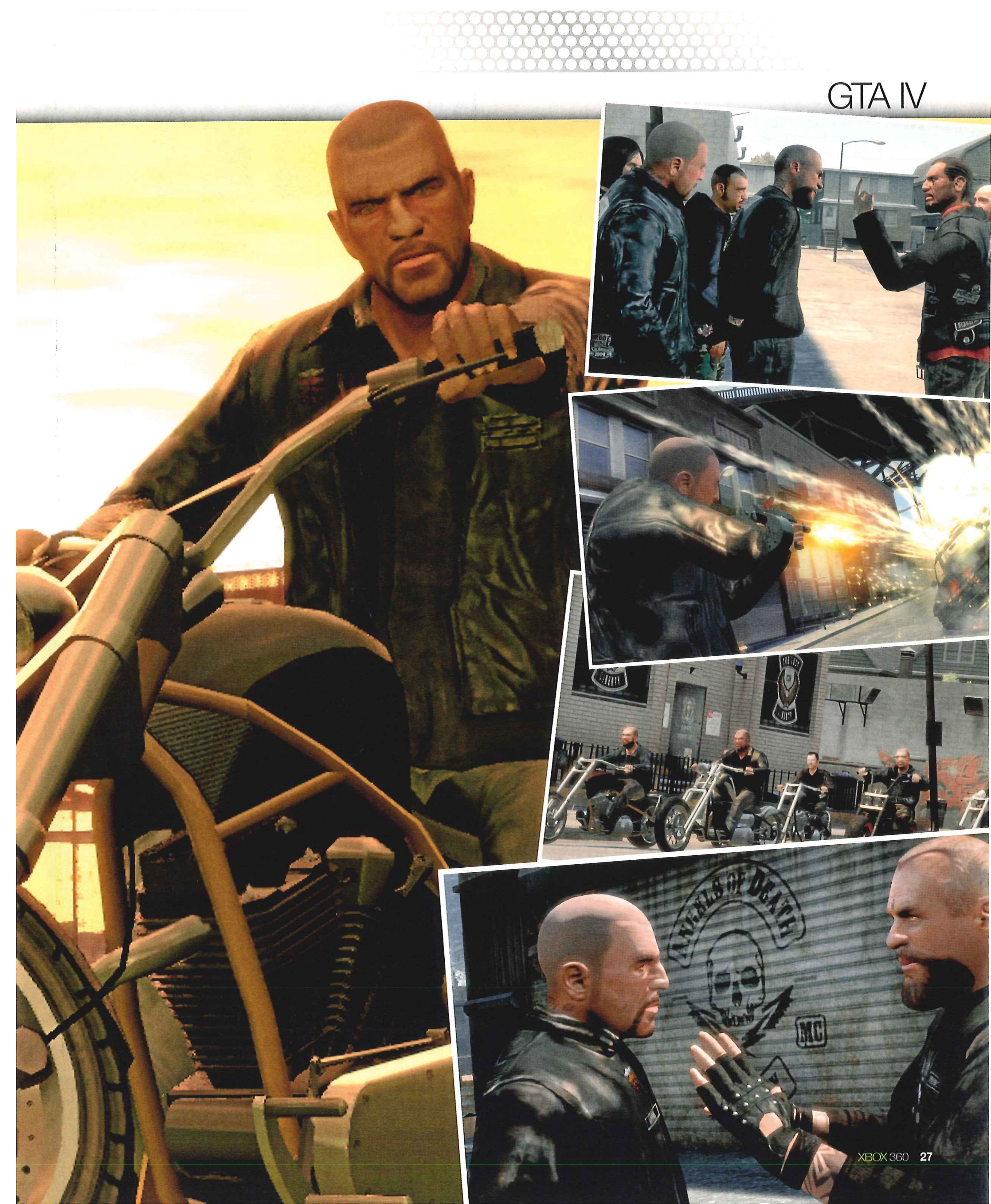
La primera expansión exclusiva para 360

Visita de nuevo Liberty City sin la compañía de Nico Bellic

El mundo de Grand Theft Auto IV estaba tan vivo que pedía a gritos alguna historia paralela, protagonizada por alguno de los tipos duros que pululan por esta Nueva York de pega, Liberty City.
Eso es precisamente lo que han aprovechado los chicos de Rockstar, al crear la primera de las dos expansiones exclusivas para nuestra consola. Se trata de un nuevo hilo argumental con otro protagonista e incluso nuevos modos multijugador. El prota, un motero que responde al nombre de Johnny Klebitz, perteneciente a una banda de duros matones, de esos que montan en Harley Davidson, llamada The Lost (de ahí el título, que además viene a significar "los perdidos y malditos"). Contaremos con nuevos juguetitos para esta aventura dentro de los confines de la poblada Liberty City, incluidas nuevas armas y vehículos. Hasta estrena banda sonora propia para una conformar una expansión a lo grande, sólo disponible a través de Xbox Live, a cambio de un puñado de puntos. Jerónimo Barrera, de Rockstar Games, ha declarado que no cree que haya una suficiente base de usuarios en Xbox Live como para reportar beneficios a la empresa, pero los 50 millones de dólares inyectados por Microsoft para conseguir la exclusividad han sido suficiente para convencerles de lo contrario.

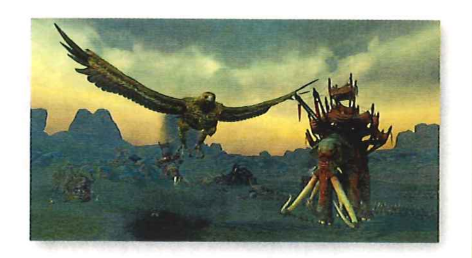
Acción frenética y bestia... en pleno Manhattan

Durante los varias horas que durará este contenido tendremos que conducir motos, pegar tiros y armar bulla al más puro estilo de la mítica banda "Los Ángeles del Infierno". Vamos, que Nico Bellic va a ser un aprendiz de mafioso comparado con las fechorías que llevemos a cabo en este lanzamiento.
No han trascendido muchos más detalles, pero el mes que viene lo tendremos en la calle, el 17 de febrero


ANGELS OF DEATH
MC

ESDLA: LA CONQUISTA DEJA BUEN SABOR DE BOCA

La demo multijugador que salió el pasado mes de diciembre para Xbox 360 ha dejado buen sabor de boca, en general. El conjunto de juego épico y una jugabilidad muy comparable en lo mostrado en videojuegos, como Star Wars Battlefront, ha dado su fruto. Si a ello le añadimos la banda sonora de la película, personajes míticos...



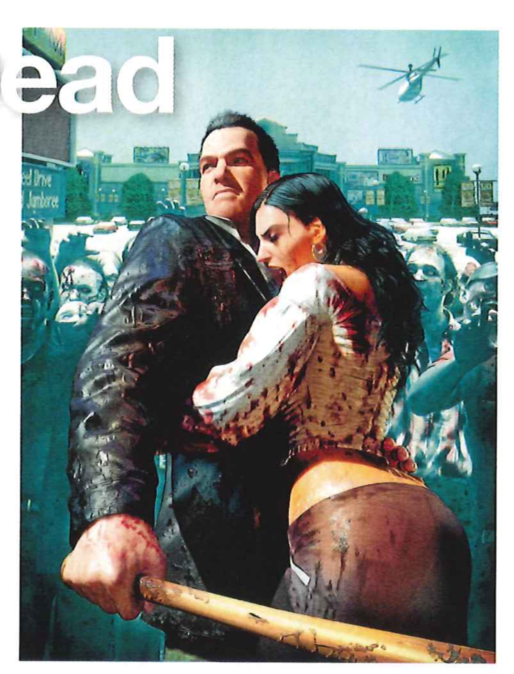


Nacho Ortiz, Jefe de redacción de Meristation.com

Exclusiva descargable

La verdad es que cuando se anunció, apenas le hice caso. Incluso charlando con mis compañeros, en la temporada anterior del MeriPodcast, no lo consideré como un tanto importante a la hora de decidirse por la versión PS3 o 360. Pero ahora lo veo diferente. Las exclusivas del contenido descargable cuentan. Y mucho. Cuando cualquier jugador se termina dos de los tres mejores videojuegos del 2008, como son *Grand Theft Auto IV* y *Fallout 3*, una sensación a caballo entre la satisfacción —por la grata experiencia— y la tristeza —porque todo lo bueno se acaba— le inunda. ¿Y qué mejor paliativo que ampliar esa relación durante más horas con una —o varias— expansión descargable? Eso sí, partiendo de la base que la relación calidad-horas de juego-precio se mantiene en un intervalo razonable, y sin cometer el ultraje de cobrar 2000 MS Points por un puñado de trajes. Total, que enhorabuena a todos los usuarios de Xbox 360, que ya mismo pueden disfrutar de *Operation: Anchorage* para sus *Fallout 3* y de *The Lost & Damned* en *GTAIV* de forma exclusiva. Y más que vendrán. Se dice que Microsoft ha soltado un talón por 50 millones de euros para hacer que esto pasase. Cierto es que la frustración de aquellos usuarios que escogieron la versión de PlayStation 3 está siendo importante. Lo he visto en los foros de MeriStation. Sí, tan cierto como que esta medicina la inventó la propia Sony.

¡Queremos Dead Rising 2 ya!

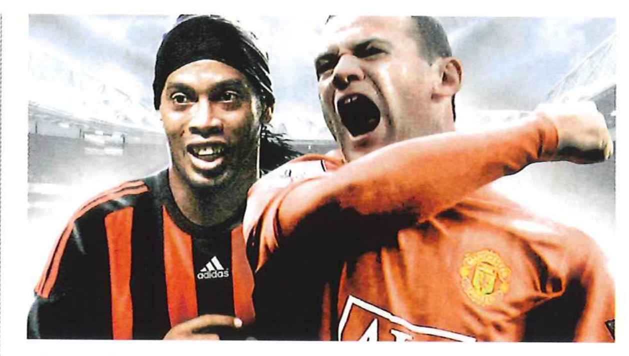


Hace ya varios años que *Dead Rising* salió para Xbox 360 y la verdad es que aún sigue en el paladar esa buena sensación que nos dejó este innovador juego de Capcom. Con la llegada de las nuevas entregas de terror de *Silent Hill* y *Resident Evil* nos hace recordar aun más lo bueno que ha sido *Dead Rising* y las ganas de poder volver a encarnar el papel de Frank en su lucha contra las miles de oleadas de zombis en el centro comercial más gore de toda la historia de los videojuegos.
Actualmente está a punto de caramelo una nueva entrega de *Dead Rising* para Wii, que es una conversión con algunas novedades del videojuego para Xbox 360. Y es que cualquier noticia referente a este título hace pensar que pronto va a anunciarse de forma oficial la secuela. ¿Quizás para este nuevo E3? ¿Tendrá ya Capcom su vista puesta en ***Dead Rising 2***?

KODU para la creación de juegos

El juego a lo 'Little Big Planet' exclusivo para Xbox 360

KODU se llamará la nueva apuesta de Microsoft para Xbox 360, que otorgará el poder de crear al usuario sus propios videojuegos. En tan sólo unos minutos y de forma totalmente interactiva se podrán crear escenarios desde cero o con niveles por defecto.
Con casi 200 bloques de construcción diferentes y una de las más amplias variedades existentes para controlar el comportamiento de nuestro personaje. Lo mejor de todo, para todos los públicos y en exclusiva para la Comunidad de Xbox Live.



FIFA 09, rebajas de enero

Los aficionados de ***Fifa 09*** están de suerte: EA ha rebajado sus precios en el bazar de Xbox Live para su franquicia en la descarga de Adidas Live Season. Los descuentos individuales para las ligas pasarán a ser de 560 MP a 420 y, si lo que quieres es hacerte con el lote completo, que anteriormente salía por 1600, ahora te saldrá por tan sólo 1200 Microsoft Points.
Recordamos también que, desde hace unas semanas, está disponible la nueva descarga de ampliación de comentarios en todos los idiomas en los que ha sido distribuido ***Fifa 09***, con nuevos comentarios añadidos de Manolo Lama y Paco González.

EL RINCON DE AKIHABARABLUES.COM

Palomitas Digitales Descargables

KRISTIAN VS CASIDIOS

¿Descargas digitales? Póngame 3.... En una bonita caja

A mi el HD-DVD para 360, al menos, siempre me dio mala espina. Eso de gastarse 200 boniatos en un aparato que no se podía utilizar para jugar me parecía una broma de mal gusto para los que si no nos compramos el MegaCD fue porque no nos llegó la pasta. En cambio, el Blu-Ray de la PS3 me gusta como apuesta, aunque sólo sea para no tener que jugar con 10 DVDs diferentes los juegos más largos. Pero esa es otra historia.

La desaparición del HD-DVD como soporte de almacenamiento para películas en HD ha reabierto la polémica, y a falta de alternativas al Blu-Ray se ha revivido el mito de las descargas digitales como medio para hacer llegar al gran público el contenido en Alta Definición.

Como estamos en la ROX, hablaré de la 360, concretamente de su disco duro. Su escasísima capacidad, al menos si hablamos de las primeras versiones de la consola, me impide el siquiera pensar en descargarme tráilers de películas a riesgo de tener que ir borrando juegos del Arcade, así que ni me planteo el pensar en pagar por una descarga de una película en HD que, seguramente, me costará bastante más que un DVD que podría contribuir a decorar mi estantería.

Descargas digitales implica un soporte de almacenamiento grande, que se pueda incrementar de tamaño a un precio razonable y un precio muy inferior a lo que cuesta un Blu-Ray. Y me parece que hasta que esas tres condiciones se den en el Universo 360 mucho – muchísimo -tiene que llover. Yo de momento no me pienso comprar un paraguas...

La era de los Blockbusters

El fracaso del HD-DVD y la escasa aceptación de Blu-Ray entre los compradores de los equipos para disfrutar del vídeo en alta definición está cambiando la perspectiva que de la HD nos intentaron vender tanto desde Japón como desde USA. Hace tres años pensábamos que íbamos a tener garantizada la Full HD (recordemos, 1080 líneas horizontales) tanto para juegos como para vídeo... pero la realidad ha terminado por demostrar que en el caso de los primeros debemos dar gracias si alcanzan la resolución HD Ready (720p) y de los segundos... "estamos trabajando en ello".

"Cayó el HD-DVD y caerá también el Blu-Ray, pero no lo hará sólo, Sony lo hará con él". Sin embargo, creo no equivocarme que eso que ahora presagian los columnistas tecnológicos es algo que todos los usuarios intuíamos desde hace tiempo. Escaso catálogo, irregular distribución, precios desorbitados, mala calidad de las conversiones antiguas y, ante todo, el surgimiento de formas de distribución de vídeo más cómodas, rápidas y baratas: las descargas digitales.

Microsoft se ha movido rápidamente para paliar los errores surgidos tras su apoyo incondicional a Toshiba y su HD-DVD y a través de la NXE la descarga de cine en casa es ya una realidad. El bazar de vídeo nos permite disfrutar de películas por una cantidad de dinero equivalente a un alquiler de videoclub, en diferentes calidades y con la posibilidad de visualizar unos segundos antes de comprar. Es verdad que aún falta catálogo, que los precios pueden ser más competitivos y que la eliminación de ciertas restricciones ayudarían a implantar los servicios de distribución de vídeo digital, pero el primer paso ya se ha dado. Ahora sólo falta que rellenen un poquito la sección X y ¡a descargar! Legalmente, of course.

GRAND THEFT AUTO IV
EL JUEGO MÁS ALQUILADO EN EE.UU.



Pues sí, *GTA IV* ha sido el videojuego más alquilado en los Estados Unidos. Detrás de él se encuentra *Call of Duty 4* y *Halo 3*. De los diez juegos más alquilados en todas las plataformas gana Xbox 360 por goleada, le sigue de cerca la Wii y, por último, la PS3, que no ha conseguido incluir ninguno de sus títulos entre la lista de los 10 juegos más alquilados del momento en el país de las barras y las estrellas.



Canciones para Lips

Actualizaciones semanales que dan vida

Microsoft España ha sacado durante, todo el mes de enero, un total de 9 nuevas canciones para su videojuego de karaoke, ***Lips***. Durante cada semana, desde el pasado 16 de enero, se han ido incluyendo en el bazar los nuevos complementos para dicho juego y que refresca nuevamente el repertorio, después de unas Navidades con temas relacionados con las fiestas. Esperemos que Microsoft siga cuidando a los "cantantes" de Lips y traiga nuevos temas, sin necesidad de comprarnos una nueva entrega del juego, por el momento.
Los pack han sido los siguientes:

16 de enero:
When I Grow Up - The Pussycat Dolls (160 MP)
You've Lost That Lovin' Feelin' - The Righteous Brothers (180 MP)
Erase/Rewind - The Cardigans (160 MP)

23 de enero:
Hate That I Love You - Rihanna con Ne-Yo (180 MP)
Thnks fr th Mmrs - Fall Out Boy (160 MP)
Look What You've Done - Jet (160 MP)

30 de enero
Sunday Morning - Maroon 5 (160 MP)
Take A Bow - Rihanna (180 MP)
Water Runs Dry - Boyz II Men (160 MP)

Microsoft dice no al Blu-ray

Por el momento, no habrá un reproductor para 360



La posibilidad de que el reproductor de Blu-ray se convierta en compatible con nuestra Xbox 360, parece que se vuelve a desvanecer, tras las últimas declaraciones de Microsoft, pues asegura no tener ninguna intención actualmente en relación al Blu-ray. Declara Robbie Bach que la gente pone en un lugar muy lejano la preferencia de tener con la Xbox 360 el Blu-ray, así que por ahora nos quedamos con los videojuegos, 'tan sólo' para mucho rato.

Muy breves...

VIOLENCIA YA NO

Un nuevo estudio de la Universidad de Rochester, junto con la empresa Immersyve, nos dice que la idea que teníamos todos de que la violencia divierte a los jugadores es totalmente errónea. Según este estudio lo que realmente interesa a los jugadores es superar retos, haciendo hincapié en que la violencia gratuita lo que provoca es el efecto contrario a los jugones.
Con este estudio se empieza a ver que el tópico de que a los jugadores habituales nos encantan los videojuegos de violencia se empieza a desmoronar.

BURNOUT CRECE

El 5 de febrero llegará a las tiendas *Burnout Paradise Ultimate Box*, una edición especial del juego de conducción de Criterion y EA que llega cargada de sorpresas. El pack incluye el juego original, las dos expansiones descargables 'Cagney' y 'Bikes' y la nueva e inédita expansión 'Party Pack'. La mejor oportunidad para hacerte con él.


Grandes Éxitos de Taquilla
scene it?
¿CREES QUE ERES EL QUE MÁS SABE DE CINE? DEMUÉSTRALO.
Con Scene It? Grandes Éxitos de Taquilla no hace falta que sepas de videojuegos, sino de películas. Con los pulsadores inalámbricos reta a tus amigos y familia a través de cientos de ingeniosos puzles, que incluyen también películas españolas. Y si ya te las sabes todas de memoria, no te preocupes, descárgate nuevas preguntas en Xbox LIVE.
xbox.com/sceneit
12+
www.pegi.info
Microsoft game studios
© 2008 Microsoft Corporation. Microsoft, el logotipo Microsoft Game Studios, Xbox LIVE, Xbox y los logotipos Xbox y Xbox 360 son marcas comerciales del grupo de compañías Microsoft. Scene it? y Screenlife son marcas comerciales registradas de Screenlife, LLC. ©2008 Screenlife, LLC. Todos los derechos reservados.

Battle Fantasia

バトルファンタジア

ARCSYSTEM WORKS

Emiko Iwasaki, diseñadora de...

Battle Fantasia

Emiko Iwasaki es una artista nipona responsable de un buen número de videojuegos. Bajo la firma Arc Systems Works ha trabajado en el desarrollo de algunas de las entregas de la famosa saga de lucha Guilty Gear. Ella es la principal responsable del aspecto artístico y del espíritu de Battle Fantasia, una nueva franquicia que quiere hacerse un hueco en el difícil mercado de los juegos de lucha..

> ¿Qué es lo que hace a Battle Fantasia diferente de otros títulos de lucha?
Battle Fantasia hace hincapié en el mejor control de juego para el jugador, que puede mover su personaje sin ningún tipo de molestias.

> El juego nos ha recordado otros títulos como Waku Waku 7, ¿Que ha inspirado el desarrollo de Battle Fantasia?
Me gusta viajar y mi inspiración llega principalmente durante mis diferentes viajes. En primer lugar, Watson nació a partir de un esbozo que dibujé en un avión, y se convirtió en una imagen, después, me permitió construir el mundo entero de Battle Fantasia.

> El juego a veces recuerda a Guilty Gear, ¿cuál es la principal diferencia entre Guilty Gear y y Battle Fantasia?
Guilty Gear fue diseñado desde el punto de vista masculino, mientras que BF ha sido diseñado por una mujer. Esa, creo, es la principal diferencia.

> Arc System Works es conocida por crear juegos de lucha para fanáticos de los combos. ¿Qué ha ocurrido con esos fans al aparecer Battle Fantasia?
Tengo la opinión de muchas personas a las que la velocidad del juego les resulta bastante lenta.

> ¿Es duro crear un juego de lucha comenzando, básicamente, con el diseño de personajes?
No, realmente. Lo más complicado fue crear al personaje principal, que, en principio, iba a ser sólo marco, pero se cambió de decisión casi al final de la fase de desarrollo. Nosotros estábamos creando un personaje jugable, parecido a un duende, llamado Sekoiyan, pero tuvimos que dejar de trabajar en él y concentrar nuestras energías para crear otro personaje principal en ese momento, Urs. En el modo Historia, como una pequeña broma acerca de este repentino cambio, hay una escena en la que Sekoiyan dice: "Perdí mi oportunidad de demostrar lo que valgo por culpa de él." Y entonces intenta atacar a Urs.

> Mucha gente opina de Battle Fantasia es una mezcla entre un juego de lucha y un RPG. ¿Qué opinas de eso? ¿Qué elementos crees que el juego ha tomado del género del rol?
Nosotros hemos tomado el sentido y la atmósfera de los RPG intencionadamente. Porque queremos que este juego pueda ser jugado por una amplia gama de personas. Hay mucha gente que tiene sentimientos negativos hacia los juegos de acción y de lucha, pero que se sienten atraídos y suelen jugar a los RPG. Esperamos convencerles para que jueguen a Battle Fantasia.



La buena de Emiko, orgullosa de su trabajo en *BF*.



"*BF* ha sido creado con un punto de vista femenino"

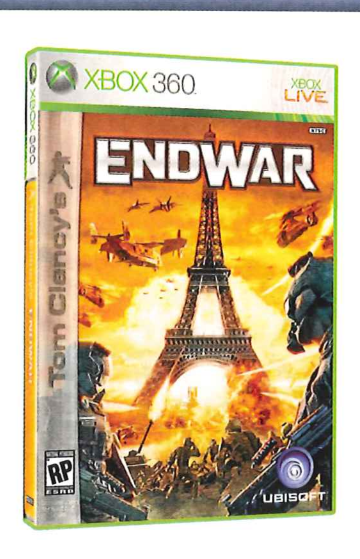






Bienvenidos.

Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas. Todas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!





FORZAMANÍA

Buenas señores, sigo vuestra revista desde la primera y quisiera me resolviérais una duda. Soy miembro de un club que se dedica totalmente al Forza, y llevo mucho tiempo esperando nuevas descargas para el Forza 2. Bien, mi pregunta es: ¿Saldrán nuevas descargas para este juego o se han dedicado plenamente al Forza 3? De ser esta última, ¿Cuándo tienen pensado de sacar esta nueva entrega? Por si alguien quiere visitar nuestra web es **www.fight4her.com**, *encontraréis lo que os haga falta y por cierto, me gustaría añadir a nuestra web esa información que facilitáis sobre los circuitos en el número anterior, espero no os importe. Gracias de antemano y seguid así (creciendo).*
Kiko (www.fight4her.com)

Pues del tema sabemos casi lo que vosotros. De nuevas descargas para la segunda entrega parece que pocas esperanzas quedan. En cuanto a la tercera entrega está confirmadísimo que se encuentra en desarrollo y en las manos de los papás de los juegos anteriores, Turn 10 Studios. Su lanzamiento parece que llegará a finales de 2009 y, según diversos rumores, el contenido y calidad del juego requerirá su lanzamiento en dos DVDs. Felicidades por la web y la recomendamos a todos los lectores.



NUEVA EXPERIENCIA

¡Hola! Felicidades por la revista y tal y eso... Tengo una duda con respecto a la NXE. Yo no tengo Internet en casa y me da pereza mover la consola. ¿Cómo puedo conseguir, por tanto, la NXE? En la página de Xbox no está o no encuentro la forma de poder descargar esta actualización. Si podéis contestarme, hacedlo.
Jorge Insúa

Pues vas a tener que vencer la pereza y mover la consola a casa de un colega. La enchufas a la red cinco minutos y listo. Microsoft promete que pondrá en la web la actualización, para los que no tienen la consola conectada, (ya lo hizo con anteriores actualizaciones) pero no sabemos cuándo cumplirá su promesa.



LUCES ROJAS... AGAIN

Hola, hace un tiempo leí un artículo hablando del problema de las tres luces rojas. Mi pregunta es si una consola, edición disco duro 20Gb de principios del 2008, lo puede tener. La segunda es ¿váis a meter la actualización de noviembre en el DVD? Muchas gracias.
Pablo Menéndez

Pues nada podemos decirte sobre la posible inmunidad de tu consola ante el problema de las tres luces rojas... y es que '*los caminos de Xbox son inescrutables*'. Puede que te ocurra, puede que no... Sobre la segunda pregunta tenemos la misma idea: ninguna. Si Microsoft proporciona el archivo, lo incuiremos algún día...

¡Regalamos 2 EndWar!

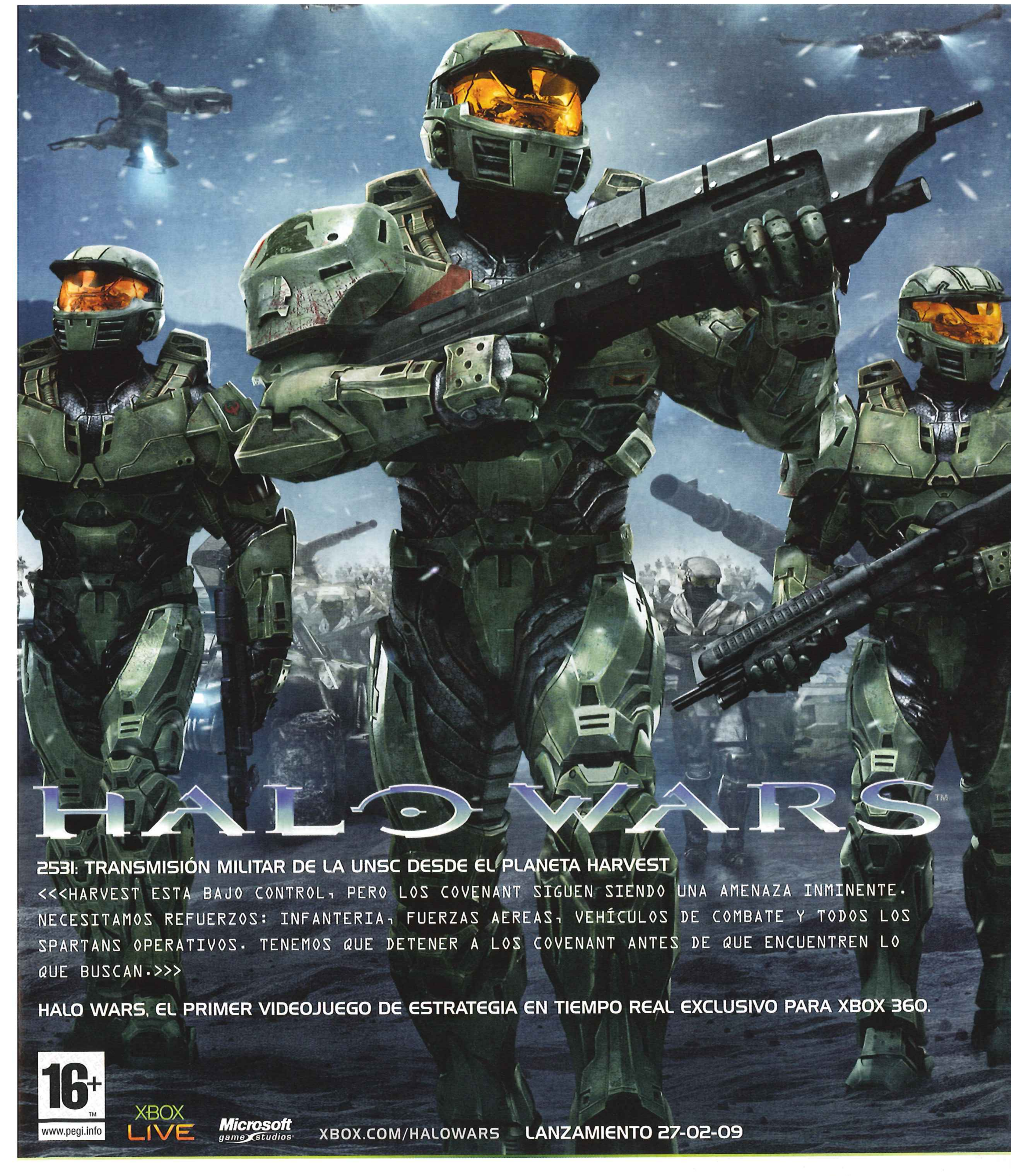
Enviarnos vuestras dudas y preguntas. Las dos mejores cartas que publiquemos el mes que viene, se llevan una copia de *Tom Clancy' EndWar*. ¡A escribir!

Lista de ganadores de las 20 copias de *The Last Remnant*

1. Juan Miguel Sabate, 2. Adrian Palmero, 3. Soraya Fadeli, 4. Pol Crusellas, 5. Jose Galán, 6. Isabel Mendoza, 7. Dario Castillo, 8. Juan Alonzo, 9. Esperanza Luciano, 10. Santos Benitez, 11. Pedro Aguilar, 12. Pilar Contreras, 13. Mª Sierra Chavez, 14. Cruz Barreto, 15. Ponce Prada, 16. Iñaqui Hernáez, 17. Montse C. Prados, 18. Jorge J. Pedrosa, 19. Juan Miguel Oliva, 20. Pera Serrano

¡Enhorabuena!





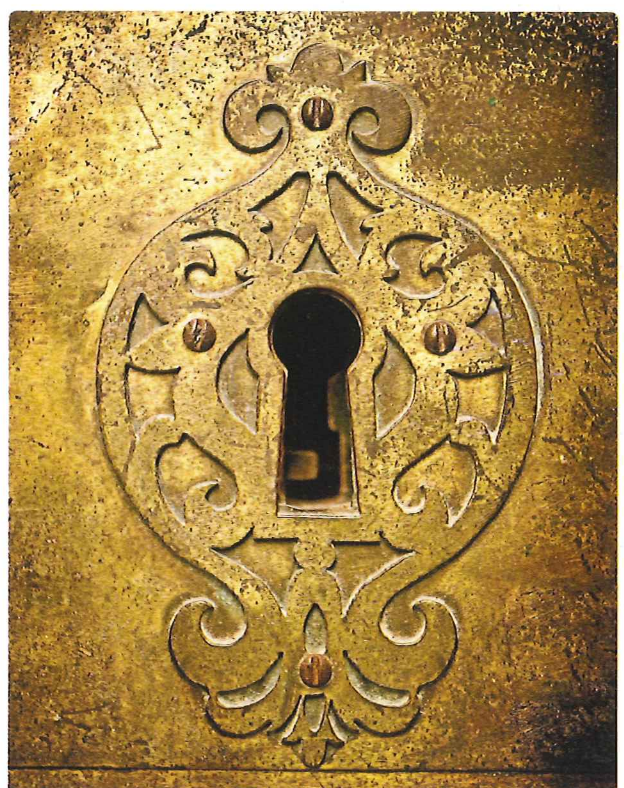
Jump in.

XBOX 360.

LOS 20 LOGROS SECRETOS MEJOR ESCONDIDOS

Los misterios resueltos... mejor Logro a Logro

Traducido por Chema Antón



¿Se te hincha el pecho cuando ves algunos de esos Logros Secretos en tu lista de Logros? ¿Y a que te sientes un pardillo cuando ves un montón de ellos en gris con una interrogación encima?

Pues no te sientas así nunca más porque nosotros te descubrimos los 20 Logros secretos mejor guardados. Algunos de ellos valen la pena, otros no, pero ahora, al menos, no vas a dedicar cientos de horas a descubrir cómo lograrlos. Esta pequeña guía repasa 20 juegos diferentes detallando el "qué" y el "cómo" encontrar uno de esos Logros en cada juego y de una forma veloz, eficaz y algo tramposa.

Eso sí, recuerda que descubrir algunos de estos secretos conlleva enterarte de cosas del argumento de los juegos que normalmente son secretos. Has sido advertido.



Half Life 2

LOGRO SECRETO: "Golpea con la lata al policía" (5 pts.) Golpea al poli con la lata.
Una de tus primeras acciones que llevarás a cabo con el friki de la ciencia Gordon Freeman es ésta. Se desbloquea cuando tiras una lata a la cara del policía Combine, que te insta a recogerla. Si eres un poco 'listo' puedes desbloquear otro logro más, haciendo lo que te pide el 'guripa', lanzar la lata a la papelera. Hazte un favor a ti mismo y tirásela a la cara, seguro que estos alienígenas tienen formas secretas de reciclarla.

Def Jam: Icon

LOGRO SECRETO: "Protege tu garito" (50 pts.) Completa una pelea sin romper las paredes de cristal en tu garito en Build a Label.
Asumiendo que eres rápido (y cuidadoso) con la mezcla y todavía más rápido partiendo caras, puedes proteger tu casa de la destrucción de Def Jam y de la invasión de cualquiera de los raperos del juego. Túmbales o enséñales por dónde se sale de tu "casita" y, sobre todo, consigue que la pared de cristal no se parta con sus cabezas y llévate puestos los 50 puntos para el Gamerscore.



Viva Piñata

LOGRO SECRETO: "Maestro Evolucionador" (20 pts.) Evoluciona 8 especies.
Toca algo menos violento. Evolucionar algunas de esas criaturas de Viva Piñata es algo muy gratificante y si ya cuando lo has hecho 8 veces te recompensan con 20 puntos y un Logro Secreto desbloqueado. ¡La leche! El juego es una inyección constante de felicidad en forma de dibujos animados.

Marvel Ultimate Alliance

LOGRO SECRETO: "Marvel Master" (10 pts.) Responder a 150 preguntas del Trivial correctamente
Responder a una larga lista de preguntas correctamente para conseguir un Logro no es un secreto, sobre todo considerando la gran cantidad y variedad de preguntas en MUA, pero aún así, éste era uno de sus Logros Secretos. Bueno, pues es hora de aprovechar todo ese dinero que te has gastado convirtiéndote en el mayor experto en cómics de tu barrio. Completa el árbol genealógico, contesta preguntas de los orígenes de Marvel... nada menos que 150 preguntas correctas para conseguir estos valiosísimos 10 puntos.

Tony Hawk's Project 8

LOGRO SECRETO: "Rómpete 15 huesos en una caída" (10 pts.) Tío, eso duele, te lo digo yo que he tenido unas cuantas.
Es uno de los Logros más chulos que ha sido creado hasta el momento. El jugador tiene que partirse nada menos que 15 huesos... y de una sola vez. En la vida real seguro que resulta duro, pero en THP8 mola un montón coger velocidad y pegársela al deslizarse por una rampa y saltar de un lado al otro. Una de las mejores formas de que puedas conseguir desbloquearlo es que juegues al minijuego de la bolera, así como elegir el momento adecuado de comerse el suelo.



Frontlines: Fuel of War

LOGRO SECRETO: "Poli a la moda" (100 pts.) Multijugador: Quítale el sombrero a 20 enemigos.
El logro "Poli a la moda" es de esos que cuando finalmente lo desbloqueas, te quitas un verdadero peso de encima. Disparar a un enemigo y que su casco vuele por el aire es un claro gesto de victoria y de que el que ha recibido el disparo se encuentra criando malvas. Además siempre es gracioso ver como se pican los rivales al morir instantáneamente. Haznos un favor y choca los cinco con quien sea cuando lo desbloquees.

F.E.A.R.

LOGRO SECRETO: "Con temor" (0 pts.) Termina una partida multijugador con puntuación negativa
F.E.A.R. se ha especializado en ofrece Logros sin puntuación y casi todos te dejan fatal, son de los que te obligan a ponerte en ridículo porque suponen suicidarse o en este caso acabar la partida multijugador con puntuación negativa. Esto supone que juegues mal y eso no es nada positivo.
Es estúpido, pero si quieres que no quede ninguna casilla gris en tu listado, debes completarlo.



Universe at War: Earth Assault

LOGRO SECRETO: Logro Secreto: "Mi vida virtual" (75 pts.) Juega al modo multijugador durante 75 horas.
Por si no te habías dado cuenta, 75 horas es mucho tiempo. Más de tres días de tu vida sólo dando órdenes a unos robots aquí y allá. Si consigues pasar tanto tiempo pegado a este juego de estrategia (lento, pero divertido), vete pensando en dejarlo e irte a la residencia para jugadores empedernidos, porque lo tuyo pasa de castaño oscuro...



Sega Superstars Tennis

LOGRO SECRETO: "Thunderhead" (20 pts.) "¡Death Adder mató a su hermano!"
Si quieres desbloquear el personaje Vikingo tienes que acabarte el modo de torneo de un jugador en el escenario de Goleen Axe. Con una barba asesina, una túnica y una raqueta donde debería cargar con el hacha, Gilius Thunderhead es el mejor personaje que puedes desbloquear en el juego, además de venir con la sorpresa del Logro Secreto.

BioShock

LOGRO SECRETO: "Ironía" (10 pts.) El jugador ha sacado una foto del cadáver de Sander Cohen.
Después de haber hecho el trabajo sucio de Cohen, que major que darle su merecido a este loco sádico. Cuando acabes con él haz una foto de su cuerpo inerte y premio, un fantástico logro que quiere decir "A cagar Sander" pero en fino. Puedes conseguir otro logro dando una vuelta por la habitación en la que estuvo burlándose de ti.

Dragonball Z: Burst Limit

LOGRO SECRETO: "Guerrero Z definitivo" (100 pts.) Completa todos los capítulos de la saga en la dificultad Z, con rangos Z
¿Preparado para repetir decenas de veces cada pelea con el fin de desbloquear este logro? Es lo que tendrás que hacer para conseguir el rango Z, el más alto del juego (por encima de S y A). Pero si eres un mega fan de Dragon Ball, vas a chulear como el fanático definitivo de tu serie de dibujos animados favorita. Dicen los rumores que este logro se creó para volver locos a los jugadores. Nosotros les creemos.

Call of Duty 3

LOGRO SECRETO: "¡Gran salto!" (25 pts.) ¡Alucina! Y todo por haber dado un gran salto.
Déjate por un momento de matar gente y súbete al jeep más cercano que te lleve hasta muy arriba en las colinas. Busca un sitio suficientemente alto y lánzate al vacío porque vas a desbloquear un Logro de esos que sólo se descubren por error.

Tomb Raider: Anniversary

LOGRO SECRETO: "Mansión Croft" (20 pts.) Completa todos los retos de la Mansión Croft.
Las misiones paralelas que hay en la Mansión Croft no sólo son divertidas, sino que también son difíciles de encontrar. Aunque requieren grandes dotes acrobáticas y mucha velocidad, tendrás que cumplirlas si quieres llevarte un Logro que no hay otra forma de obtener. Es obvio que hacer varias misiones te dan más puntos para el Gamerscore, ¿Por qué lo esconden? Bueno, está eso de ver a Lara haciendo algo de gimnasia. ¿Suficiente? Tú dirás, porque a nosotros se nos está haciendo la boca agua sólo con pensarlo un par de segudos.



Alone in the Dark

LOGRO SECRETO: "Adicto a la cabina" (20 pts.) Conduce toda la calle 59 en vista de cabina
Está replete de fallos, pero no se puede negar que Alone in the Dark tiene escenarios capaces de dejar con la boca abierta al más pintado. Por eso este logro secreto premia recorrer la primera sección de conducción del juego desde la visión en primera persona. Es la mejor manera de admirar un espectáculo de destrucción y muerte en toda su gloria. Merece la pena.

Saints Row

LOGRO SECRETO: "Turista" (20 pts.) Has conducido 500 millas en la ciudad de Stilwater Si piensas detenedimanete en ello, 500 millas te las haces muy rápido. Es como ir de Zaragoza a Sevilla, más o menos. Pero si nos metemos en la escala de un videojuego y el tiempo que supone dentro de un juego (8 horas, más o menos), es muuuuuucho conducir. Siempre puedes pasar el rato atropellando gente, haciendo carreras y machacando coches.



Wartech: Senko no Ronde

LOGRO SECRETO: "100 hours" (100 pts.) Juega más de 100 horas.
Wartech es un juego de disparos de lo más cuco. No ha tenido demasiado éxito pero si una buena base de seguidores. Aún así, conseguir jugar 100 horas a este mediocre juego de robots es demasiado hasta para los más hardcore. Conseguir desbloquear este logro es la señal más clara de que necesitas un hobby para pasa el rato. Ni con un juego de rol durarás tanto tiempo a los mandos, ya lo verás.



Shadowrun

LOGRO SECRETO: "Triple Resurreción" (10 pts.) Resucita a tres aliados a la vez.
Quieres ser el héroe de ese trío de elfos locos de tu equipo pero no sabes cómo. La solución es tan simple como esperar a que atraviesen una pared y caigan cadáveres como lo pringadillos que son. Sólo tienes que lanzar el conjuro de resurrección hacia ellos y voilà. Si no quieres esperar a que caigan, cárgate los nada más empezar la partida y acto seguido lanza el hechizo. Un poco sucio, pero en el amor y en la guerra...

Naruto: Rise of a Ninja

LOGRO SECRETO: "El Ninja Intocable" (20 pts.) Gana un combate sin perder salud.
De sobra es sabido que eres más que un chaval con bigotes de zorro en un mundo mágico lleno de transformaciones bastante femeninas. Pero eso no es suficiente para que consigas ganar a tus enemigos sin que te toquen el pelo. De hecho, si consigues que no te hagan ni un rasguño, desbloquearás un Logros con 20 sabrosos puntos.

The Darkness

LOGRO SECRETO: "Comienzos" (25 pts.) Completa la primera parte del juego
Bueno, decíamos que habría secretos que desearías no haber descubierto nunca, ¿no? Pero ningún hombre de bien se atrevería a revelar la primera parte de The Darkness. Es uno de esos momentos que te dejan helado... y que sigue con otro momento que colapsa tu mente. Un Logro que todo ser humano debería debloquear y que sirve como premio a las dos horas que te llevará conseguir esa primera parte.

Hitman: Blood Money

LOGRO SECRETO: "Accidents do happen..." (20 pts.) A successful accident kill has been performed. (Se ha realizado una muerte por accidente)
Qué extraña coincidencia que la iluminación del techo caiga sobre el teatro y la foto sobre mí me caiga encima golpeándome. No podia haber sido un buen disparo entre ceja y ceja lo que me matara, no. Está bien, cogeré estos 20 puntos de logro y me iré. ¡Gracias! Menos mal que estaba muerto, porque sino la habría armado pero en gordo. No me conocen a mí enfadado.

Los Logros Secretos son tan tontos como necesarios. Sirven para controlar que ningún curioso con ganas de completar la lista de Logros se atreva a quitárselos de encima sin ser castigado con algunas revelaciones clave para el juego. Pero también muchas veces son realmente estúpidos porque te hacen hacer cosas que no sabes para qué sirven... hasta que los consigues.
Pasa con otras cosas, pero "jugar" con los secretos es la única forma (sin contar con Internet) de descubrir qué son. Si te vuelves loco, no desesperes, sirven para que de vez en cuando retomes esos juegos que te regaló tu tío Manolo la Navidad pasada y le vuelvas a dar un repaso a ver si esta vez sí consigues encontrar un nuevo Logro. Tanto si juegas 100 horas, como si desbloqueas un Logro de 0 puntos o experimentas un momento épico en un juego, los Logros Secretos siempre estarán ahí para llevarte hasta la desesperación o hacerte sentir especial porque has conseguido descubrirlos por ti mismo.

The 10 tópicos más típicos de los Logros

Por cada uno de los Logros que nos hacen flipar, hay 50 que se repiten hasta la saciedad. Los vamos a sacar a la luz. He aquí los 10 clichés más repetidos en el departamento de Logros. Por Chema Antón



1 Acábate el nivel X

Infractores: *Condemned, Ninja Gaiden II, Unreal Tournament III*

Vale, empezaremos con un cliché menor. Tampoco vamos a ensañarnos con Logros típicos como éste que en cierto modo también ayudan a que te enganches a la campaña de un jugador y eso, por sí mismo, no es malo (a menos que el juego del que hablemos sea realmente malo). Este tipo de Logros se ha hecho tan típico que no es que sólo se conviertan en algo aburrido, sino que ocupan el hueco de un posible Logro más innovador.

2 Acábate el juego en dificultad X

Infractores: *Call of Duty 4, Command & Conquer 3: Kane's Wrath, Earth Defense Force 2017*

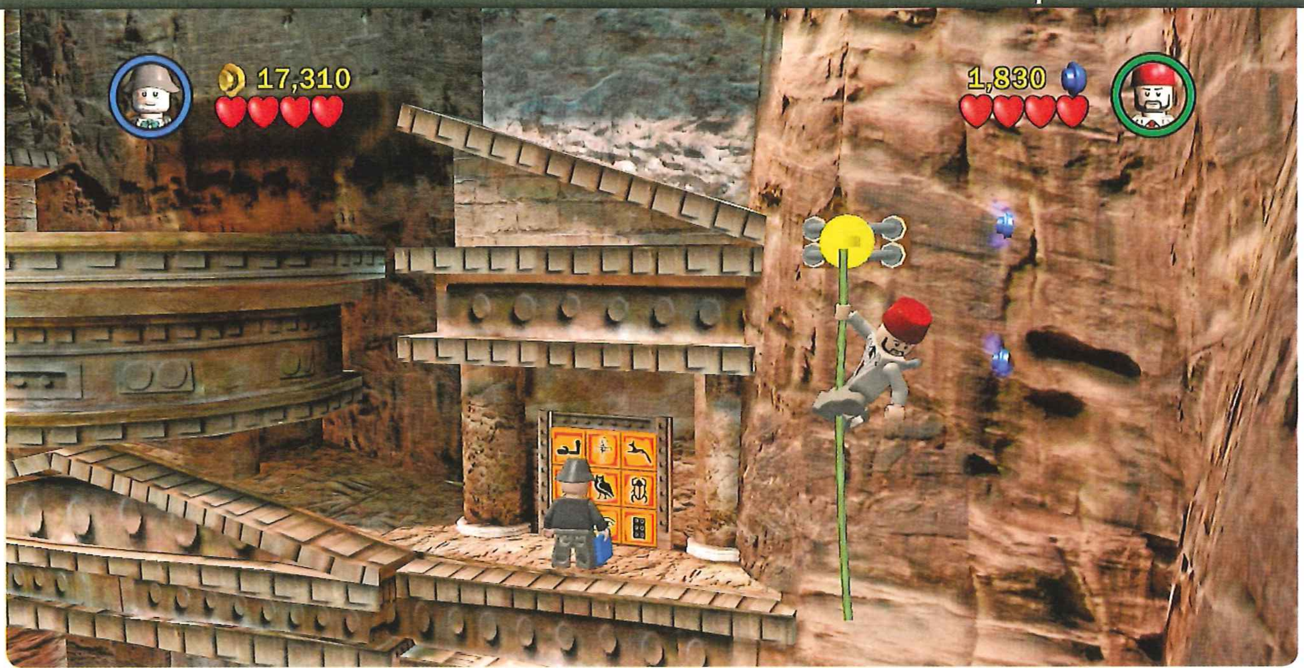
De Nuevo, uno de esos clichés que duelen de verdad ya que es un fijo: los Logros que premian acabarse el juego. Resultan tediosos cuando los acabas en una dificultad y ¡no te dan los Logros que obtendrías en una dificultad menor! ¿Quién quiere acabarse un juego en un modo más fácil? *Bullet Witch* y *Earth Defense Force 2017* son culpables de este crimen y por eso les sentenciamos a la mofa y el abuso verbal.

3 Matar X enemigos con X arma

Infractores: *John Woo's Stranglehold, Mass Effect, Star Wars: El Poder de la Fuerza*

Incluso en un buen juego de acción, algunos de los poderes y ataques de tu personaje suelen ser peores (o menos útiles) que otros. Entonces, ¿por qué hay tantos juegos que basan parte de sus Logros en que acabemos con cierto número de malos con cada una de nuestras armas? ¿Es realmente divertido acabar con enemigos con el Escudo de Luz de *Star Wars: El Poder de la Fuerza*, cuando molan muchísimo más otros de los poderes de la Fuerza. Además, todos estos Logros se convierten en un trabajo aburridísimo.





4 Desbloquear Todo/ 100% del juego

Infractores: *Grand Theft Auto IV, Lego Indiana Jones, Guitar Hero III*

A los desarrolladores les encanta meter este tipo de Logros en los juegos que tienen un gigantesco escenario para explorar con cientos de cosas desbloqueables. La premisa es sencilla: ¿Puedes hacer todo lo que el juego te deja hacer? Puede ser divertido si eres tan jugón como para dedicar horas a "descubrir" cosas (en especial en *GTA IV* o *Guitar Hero III*, si los has acabado al 100%, nos arrodillamos ante ti). Sólo advertimos: si un juego plantea este tipo de reto, más vale que la recompensa sea buena, pues la motivación es clave para acabar este tipo de misiones.

5 Encontrar todos los paquetes escondidos

Infractores: *Cars, Crackdown, The Incredible Hulk*

He aquí otro de los Logros que les encanta poner a los desarrolladores en los escenarios abiertos: objetos escondidos totalmente al azar y que tenemos que buscar peinando el escenario del juego. En ocasiones sacarlos todos no está tan mal: *Cars* ofrecía nada menos que 20 postales; capturar las 500 orbes de *Crackdown* en Pacific City era todo un reto de resistencia. En otros juegos como el de *Hulk*, la recompensa (y la forma de obtenerla), directamente no merecía la pena.

6 Recorre X distancia

Infractores: *Grid, Don King Presents: Prizefighter, Saints Row*

Nunca hemos entendido por qué hay tantos juegos que te premien por recorrer una cierta distancia en el juego ya sea conduciendo, volando o corriendo. ¿Acaso resulta divertido correr 26,2 millas en Stilwater (*Saints Row 2*)? Quizá tenga que ver con que esas distancias son las que se recorren normalmente para poder acabar el juego (uno de los fijos). En el caso de *Superman Returns*, acabamos el juego sin tener que recorrer aquellas 10.000 millas y, ¿a quién le apetecía volar nada más para conseguir el Logro? Ni de coña.



CLICHÉS DE LOS DESARROLLADORES

La caída de la Victoria: Son muchos los juegos que ofrecen Logros a cambio de empujar a un cierto número de enemigos por un precpicio (*Conan, Hellboy: Science of Evil, Marvel: Ultimate Alliance*). *Portal* te premiaba por lanzarte a ti mismo una cierta distancia. Y en el caso de *Call of Duty 3* tenías que buscar un sitio bien alto en las montañas para lanzarte al vacío y desbloquear uno de los Logros Secretos suicidas que abundan en nuestra consola. Claramente, a los desarrolladores les gustan las alturas y saben cómo explotarlas subiendo a nuestros personajes a lo más alto.



7 Jugar X partidas online / Ganar X partidas online

Infractores: *Lost Planet Colonies, Timeshift, Tony Hawk's Proving Ground*

Este tipo de Logros son universales... pero bueno, pueden pasar. Al fin y al cabo, es natural que te den una recompensa por haber jugado varios cientos de veces a un juego en Xbox Live, y más aún si has matado a cientos de enemigos y ganados muchísimas partidas. Debido al tiempo invertido en esto, los Logros "aparecen", no son de esos que se buscan, pero valen la pena.

8 Logros Virales

Infractores: *Need for Speed Carbon, Shadowrun, Small Arms*

Valga decir que *Need for Speed Carbono* fue el primer juego de 360 que sacó un Logro Viral que sólo podías conseguir jugando contra alguien que ya tuviese el Logro desbloqueado. En otras palabras, tenías que pasarte la vida jugando en Xbox Live hasta que encontrases a un tío que tuviese el Logro. Como concepto mola, pero se convierte en un coñazo cuando esa gente desaparece.

9 Jugar X horas

Infractores: *Superman Returns, Dead or Alive 4, Beautiful Katamari*

De lejos el Logro más ambicioso con el que nos hemos topado... y casi todos los juegos lo tienen. Se trata de esto: juega muchísimo tiempo a un mismo juego, pero en casi todos los casos se puede engañar a la consola pausando la partida y dejándola encendida. Así que si lo analizamos con frialdad nos damos de bruces con una realidad muy estúpida: te dan un Logro por no jugar y gastar mucha electricidad porque sí. No mola.

10 Ver los créditos

Infractores: *Guitar Hero II, Hail to the Chimp, Wall•E*

Es muy fácil engañar al sistema y no hace falta ni estar delante. ¿Sabías que los créditos de *GHII* duran mucho más de media hora? Por cierto, ¿no es un poco pedante por parte de los desarrolladores incluir un Logro así? Si realmente quieren que veamos los créditos, ¿por qué no hacerlos algo interactivos con minijuegos y chorradas así?



UN CLICHÉ POSITIVO

¿Cuántos juegos te dan un Logro por acabar el tutorial? Bueno, ahí están *Worms, Guitar Hero: Aerosmith*...y muchos más. Esta recompensa es demasiado común, pero hemos determinado que al fin y al cabo es algo bueno porque hace que muchos jugadores se traguen el tutorial que si no se saltarían.

Los 5 JUEGOS MÁS CHUNGOS para sacarles los 1000 puntos de Logros

¿Eres de los que se obsesiona por el Gamerscore? Entonces te sonarán algunos de estos puntos negros.

por Chema Antón

5 Dead or Alive Xtreme 2

Te vas a hartar de jugar al volley para poder sacar los diferentes trajes de cada personaje. Al final, las perfectas curvas de las chicas del DOAX2 se te harán cuesta arriba y desearás que el juego nunca se hubiese inventado. El largo recorrido para saar todos los puntos es realmente tedioso.



4 Final Fantasy XI

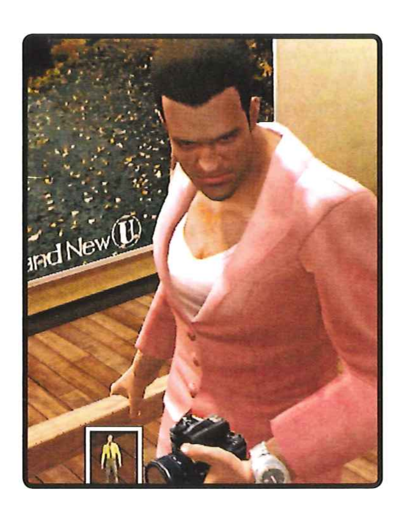
Si tienes tiempo, y nos referimos al resto de tu vida, no pasa nada. Podrás con ello. Cosas como llegar al nivel 75 en cada profesión o sacar un 100 en la habilidad de sintetizar se hacen eternas, como acabar cada misión del juego y su expansión. ¡Ah, y suerte con las armas!

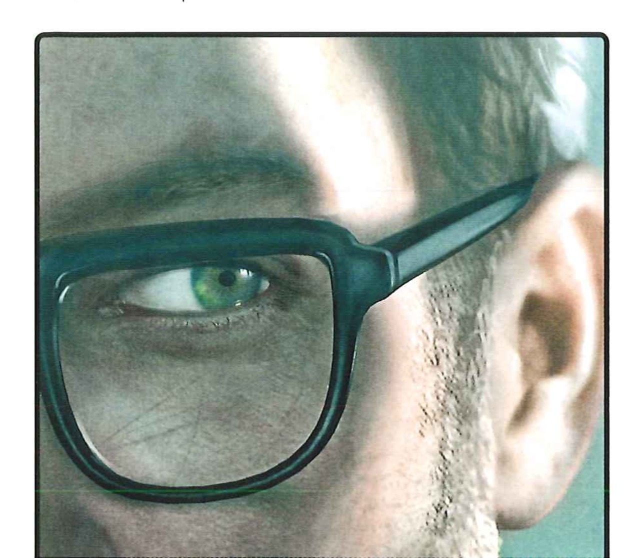
3 F.E.A.R.

Gracias a una inteligencia artificial que da miedo, sobrevivir al modo Extremo se convierte en un reto sin igual. Y además tendrás que ganarte los mapas de Acción Instantánea y acabarte la campaña sin usar la ralentización ni una sola vez. Sólo para los buenos.

2 Dead Rising

Algunos de los Logros de Dead Rising son tan facilones com romper 100 objetos. Pero misiones como escoltar a 8 chicas al mismo tiempo harán que 20 puntos se conviertan en una pesadilla. Hazte con algunos mandos extra porque vas a romper más de uno contra la pared.





1 The Orange Box

Nada menos que 99 Logros repartidos por el juego y cada uno te hará centrarte en una habilidad concreta. Desde controlar las cuatro dimensiones a llevar encima al gnomo del jardín durante todo el juego para lanzarle con un cañón y convertirle en gnomo-bala.

Nuestros Logros Favoritos

Podríamos dedicar toda una revista a los Logros, sin embargo hay unos cuantos que nos hacen dejarnos la uñas en la 360. Os listamos esos que todo ser humano debe conseguir. Por Corey Cohen y Cameron Lewis



1 "Murderer, Dark Brotherhood"* *(The Elder Scrolls IV: Oblivion)*

Nos encanta lo que tiene de misterioso este Logro. Vas a conseguir 10 puntos por meterte en la Hermandad Oscura, sin embargo ¿cómo llegas a ser parte de ella? Pues sencillo, basta con que mates accidentalmente a un inocente para que un mensajero de la Madre Noche se presente ante ti y te diga qué hacer para ser aceptado en la Hermandad. Una genial narración.

2 "Visiones de futuro" *(Assassin's Creed)*

Como en el Logro anterior, nos gusta porque se integra en el argumento del juego. Al final de la campaña (deja de leer, te la podemos chafar), ya tendrás la vista de Águila en el presente; utilízala en el laboratorio y descrifrarás algunos mensajes escondidos que añadirán nuevos acontecimientos al juego, incluso plantean lo que será Assassin's Creed 2. Y de premio: 50 puntos de Logro.

3 "Ejército de un hombre" *(Grand Theft Auto IV)*

Sobrevivir cinco minutos a un nivel de búsqueda de seis estrellas es suficientemente placentero de jugar, pero si encima te dan 40 puntos por conseguirlo, es una delicia. Al decir verdad es facilón -sobre todo si te escondes en las vías del tren o te pones a dar vueltas con una moto o una barca- pero no dejas de sentirte malvado en esos momentos.

4 "Nine Lives"* *(Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness)*

Es la degeneración del jugador elevada a la máxima potencia. Tienes que liquidar al enemigo con el golpe T. Kemper, lamiéndole sus partes. Letal y asqueroso. Para conseguirlo tienes que llevar al contrario a un punto de vida y luego propinarle el golpe. 15 puntos te esperan a la vuelta de la esquina.

5 "Artista de vinilo" / "Artista de oro" / "Artista de platino" *(Rock Band)*

Todos los Logros por acabar la infinita lista de canciones de Rock Band suponían una buena recompensa a gran reto. Acabar una lista de 58 temas te iba dando 10, 20 y 25 puntos en cada una de las dificultades respectivamente.

6 Todos *(Avatar: The Last Airbender — The Burning Earth)*

La creatividad de la gente de THQ se resiente cuando vemos en Avatar 5 Logros que se consiguen cada vez que el contador de golpes llega a múltiplos de 10, pero también son los 1000 puntos más fáciles que puedes conseguir (un par de minutos). ¡Tan ridículo que no podrás resistirte!.



** En ocasiones los Logros no han sido traducidos por los desarrolladores y aparecen en inglés en tu consola.*



7 "Pulsa START para jugar" *(Los Simpsons: el videojuego)*

Las risas van a ser constantes en un juego como éste basado en la popular y veterana serie de TV. La primera de las carcajadas llega incluso antes de jugar. Sabemos que Homer es un vago, pero ¡dios mío! Te dan 5 puntos sólo por apretar el botón Start.

8 "Romántico" *(The Darkness)*

The Darkness está muy acorde con el tono de su nombre, pero Jackie Estacado puede ganarse 10 puntos fáciles siendo sensible con su chica. Para ello basta con sentarse con ella un rato en el sofá y ver la tele. ¡Fácil!



9 "Guías en la niebla" *(Call of Duty 4: Modern Warfare)*

Montones de lectores nos han escrito para hablarnos de este Logro ("Todos camuflados") y la verdad es que nosotros también lo hemos disfrutado, sobre todo porque te hace jugar el juego de forma diferente. Para ganar 20 puntos, tienes que pasarte el nivel sin alertar a ningún enemigo. Pone a prueba tu paciencia y tu sigilo.

10 "En Paz" *(Geometry Wars)*

No disparar a los enemigos de forma deliberada en un shooter arcade es raro, pero se convierte en un reto novedoso y que, además, viene con premio de 10 puntos.

11 "Sobre el arco iris" *(Bully: Scholarship Edition)*

Nada menos que una recompense al amor que Jimmy Hopkins tiene por las "señoritas". Un punto por beso o 20 puntos por 20 besos.

12 "Pequeño hombre cohete" *(The Orange Box — Half-Life 2: Episodio Dos)*

¿Recuerdas aquel pequeño gnomo del Episodio Dos? Llévate esa "obra de arte" de la jardinería kitsch hasta el final (donde la cambina lanzamisiles) y utilízalo de proyectil. 30 puntitos.



13 "Salvador de Little Sisters" *(BioShock)*

Muy pocos Logros se ven afectados por el modo en que jugamos a lo largo de todo un juego. Sabes que podrías obtener mucho más Adam si machacases a esas niñitas, pero son 100 puntos de Logros si te dedicas a salvarlas. Y además un final muy guapo.



14 "Exterminazombies" *(Dead Rising)*

Otro clásico de la redacción y de los lectores. Tendrás que acabar con 53.594 zombies (todos los que hay en Willamette) en una sola partida para ganarte estos 20 puntitos.

15 "Saltador" *(Crackdown)*

Si quieres probarte hasta el límite, una de las pruebas de Crackdown es la clave: trepar edificios y luego saltar al vacío para resolver un puzle. Debes subir hasta la azotea de la Agencia y una vez allí, salta y aterriza sobre el agua suavemente. Así no sólo conseguirás 10 puntos por la cara después de un "vuelo" sin motor increíble, sino qeu disfrutarás de una de las experiencias del juego más impresionantes para Xbox 360. Un juego que gracias a Dios tendrá una segunda parte.

A la venta
Otoño 2009

BRÜTAL LEGEND

Tim Schafer habla de los excesos del rock en este título heavy como pocos

El diseñador Tim Schafer —conocido por juegos de culto divertidos como Psychonauts, Day of the Tentacle y Full Throtle, además de por su perilla— está sentado las oficinas de Double Fine de San Francisco, pasando las paginas de Heavy Metal Thunder, una colección de artes de álbumes de rock.

Ha descubierto aleatoriamente la portada de Massive Killing Capacity, el tercer álbum de Desmember, unos death-metaleros suecos. Oscurecido por una luz anaranjada, una enorme mech-armadura con misiles y motosierra escupe fuego por tubos en su espalda, camina por un campo de batalla lleno de restos humanos. Es tan letal como gracioso.

"¡Venga ya!", dice Schafer mostrando su entusiasmo "¿Cómo no vas a hacer un videojuego sobre eso? Es algo que llevo queriendo hacer desde hace muchos años", nos confiesa mientras se hace obvia, cada vez más, la pasión que experimenta con su proyecto. "Siempre he sido un gran aficionado al metal, sobre todo en el instituto. Las letras y, particularmente el arte de los discos, y sus carátulas, evocaban de una manera intensa estos mundos de fantasía. Las únicas visuales que existían, aparte del arte de los álbumes, eran los videoclips, que solían consistir en poner a un tío con una espada en el medio de una iglesia. En mi cabeza, cuando escucho la música, es algo mucho más guay que eso."


XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
¡EXCLUSIVO!

La historia es incluso más ridícula que la de 50 Cent: Bulletproof

"Eddie Riggs quien, en lo que podríamos definir como un casting perfecto, está doblado por Jack Black"

Por tanto, la meta de *Brutal Legend* es "cubrir todo ese imaginario sacado de las letras y no sólo ser otro de esos juegos de fantasía basados en Tolkien. Se trata de recopilar todas las cosas que nos gustan y ponerlas juntas. Podrías volver a este mundo de fantasía pero llevando tu Camaro contigo."

El silencio que Schafer guardaba sobre su juego de cara a los medios, se rompió en diciembre, cuando EA rescató el título, después de que el lío entre Sierra y Activision Blizzard lo dejasen sin editor. Acerca de su silencio, Schafer comenta que "a veces tienes que quedarte callado, cuando se están negociando las condiciones, precisamente para no estropearlas. Tienes que postear historias estúpidas sobre tus gatos en los blogs de noticias. Estás bloqueado."

Pero este otoño las puertas del metálico mundo de ***Brutal Legend*** se abrirán para todo el mundo y todo comienza con el derramamiento de sangre inocente. Juegas siendo el rockero de la carretera, Eddie Riggs, "un hombre que no pertenece a su tiempo, que debería haber nacido a principios de los años 70", dice Schafer. "En una de las fases, Eddie sufre un accidente sobre el escenario, y su sangre se mete dentro de la hebilla del cinturón (lo que él no sabe es que es un antiguo amuleto para viajar en el tiempo)." Cuando Eddie despierta, se encuentra en el mismo lugar, sólo que ahora el escenario de goma y fibra de vidrio



En cada guerrero rockero se esconde un gran groupie


Un aire lejano con el actor que le pone la voz, Jack Black

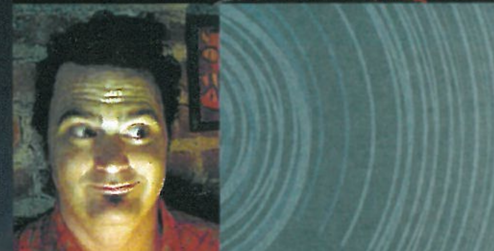

Esto podría ser más metal... Hace falta más sangre


La fiesta de Año Nuevo de Gillen fue todo un éxito, gracias a los druidas.

ha sido sustituido por uno de piedra, y el público ha sido sustituido por un montón calaveras y demás restos. Los demonios con un hacha de doble filo que gira a su rededor... esos son nuevos. Eddie se hace con su arma rápidamente –The Separator, que tendrá su propia historia en el juego– y hace pedazos a los malos. Y justo cuando Schafer está diciendo que "el mundo de ***Brutal Legend*** es como un ampli," la guitarra de Eddie adquiere poderes mágicos.

Puede acabar con Druidas y Monjas Guerreras a base de pirotecnia o electrocutarlos con descargas en forma de rayos, también hacer que los enemigos salgan volando al tocar un acorde poderoso que remueva la tierra. Una vez a salvo Eddie se da cuenta de que se encuentra en un templo lleno hecho de calaveras y cuerpos, y que este extraño mundo está lleno de espadas gigantes clavadas en el suelo, torres levantadas con huesos, ruedas de dolor y más cosas que podríamos encontrar en las páginas de Heavy Metal Thunder. "Hemos intentado que cada pieza del arte conceptual se parezca a la portada de un disco de heavy metal" asegura Schafer. Antes de que los Titanes de este mundo ascendiesen para convertirse en dioses del metal, se dejaron planos y partes para coches, armas, y toda clase de material guay, pero hasta ▶▶


Fijaos en la hebilla mágica. Asombrosa.



Preguntas estúpidas con Tim Schafer

ROX: ¿Por qué mola la diéresis?
Tim Schafer: El apellido "Schafer" tenía diéresis originalmente, así que probablemente esté compensando esa pérdida. Mis ancestros tenían diéresis sobre la A.

ROX: Pensaba que sería sobre la C.
TS: No. Eso sería una locura.

ROX: Si la música disco siguiese viva hoy en día, ¿a quién matarías?
TS: Esto es una pregunta seria. Desde luego no es una pregunta en broma. Pero en realidad, la música disco no es tan amenazante como la que suena como metal, pero en realidad no lo es –como el nu metal o el hair metal–. Creo que eso es precisamente lo que hace daño al heavy metal y lo ha hecho durante mucho tiempo. Pero la música disco... Fue inofensiva. Además tenía asociados unos colores asombrosos.

ROX: ¿Cómo proteges tu garganta de la ronquera cuando estás gritando por venganza?
TS: Con manzanas verdes y té caliente.

OXM: Recientemente se han referido a ti como "El Tim Shcafer." Nos gustaría saber si estás preparado para soportar un artículo indefinido.
TS: Sí. Hay un chef en la Costa Este con el que estoy deseando acabar. Estoy harto de todos los otros Tim Schafers. Hay muchísimos Tim Schafers, si pones mi nombre en Google, lo cual yo no he hecho, pero otras personas sí. Hay un chef, un jugador de fútbol que se mete en peleas cada poco... Me gustaría quedar con ellos.

ROX: ¿Y eliminarlos?
TS: Bueno, creo que les haría pasar por una serie de desafíos mortales –batallas mano a mano– para decidir quién va a ser "El Tim Schafer." Ahora mismo aún no lo soy.


¡No sabíamos que Gene Simmons estaba en el juego! Sólo bromeamos.

Venga tíos, ¿Estáis seguros de que este hacha es lo suficientemente grande?

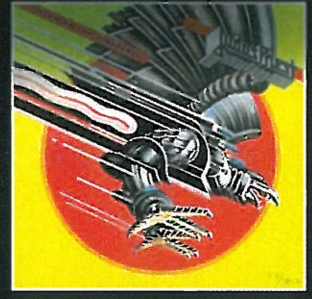
que Eddie llegó nadie había tenido los conocimientos mecánicos necesarios. "Es un tío de carretera, con una mente muy práctica, así que es capaz construir lo que quiera", razona Schafer. No pasa mucho tiempo hasta que aprende unos cuantos riffs con su guitarra –que se realizan mediante combinaciones de botones– para invocar reliquias antiguas. Poco después, Eddie hace equipo con Ophelia, una chica miembro de la resistencia humana de la que Eddie se enamora. Ophelia combate junto a Lars y Lita Halford, quienes tienen buenas intenciones y un gran carisma, pero les faltan las habilidades necesarias para organizar una revolución contra el demoníaco Tainted Coil y su líder humano, el General Lionwhyte (con la voz del cantante de Judas Priest, Rob Halford). "El General Liowhyte secuestró a todos los hombres jóvenes y los encerró en una mina," explica Schafer ," pero no les dió ninguna herramienta, por lo que se vieron obligados a romperse la cabeza contra las paredes."

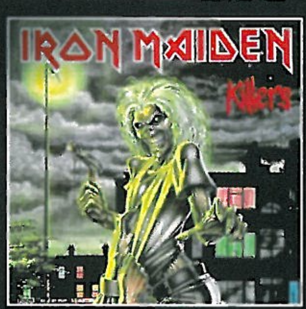
Cuando los encontramos, vemos que no están simplemente encadenados, también están desmoralizados y sumisos, así que Eddie los libera –con qué si no– con el poder inspirador del heavy metal, y los convierte en su ejército personal. El pad direccional sirve para mandarles que te sigan, se paren o ataquen a los enemigos –que en este caso son estatuas glam de Lionwhyte con acabados de Leopardo–. No se trata de un juego de estrategia, a pesar de que Tim menciona Overlord como influencia. La sencilla interfaz nos da la impresión de que la acción de poder dirigir a nuestras tropas no será un

Jack Black hace el papel de su vida en este juego. ¡El de su vida!

La Profana Trinidad

¿Necesitas un curso rápido de metal? Aquí tienes una selección hecha por Tim Schafer de los tes primeros discos, que tienes que haber escuchado antes de que ***Brütal Legend*** llegue a las tiendas este mismo año. "Yo empezaría con algunos grandes éxitos de los 80, como el Screaming for Vengance de los Judas Priest. Mi disco favorito de Iron Maiden sigue siendo Killers. Y para terminar, la gente suele decir que Paranoid de Black Sabbath está un poco fuera de tono, pero para empezar con el metal es un gran disco."


Judas Priest: *Screaming For Vengeance*



Iron Maiden: *Killers*


Black Sabbath: *Paranoid*



"Sentí que era algo que estaba creciendo en la cultura popular ¡Era el momento justo para hacer este juego!"

QUE NO PARE LA MÚSICA ROCK

No te asustes. A pesar de lo que digan los rumores, ***Brütal Legend*** no usará una guitarra para controlarlo –parece que alguien ha malinterpretado la presencia de la guitarra como arma en el juego y pensó que era algo parecido al Rock Band–. Si la banda sonora de Brütal Legend es lo suficientemente potente, nos imaginamos que algunas canciones podrían ser llevadas a Rock Band. Espera y verás.

Cuando te canses de machacar monstruos, siempre puedes darte un paseo en moto.

impedimento en la diversión.

Desde aquí eres libre para explorar el mundo abierto de Brütal Legend, encontrando batallas y uniéndote a ellas. The Deuce es nuestra manera de movernos por el mundo, un vehículo que podremos usar tanto para carreras como para combatir, ya que se le pueden equipar armas. Podrás comprar mejoras con mecheros, que serán la recompensa por completar misiones con éxito. Según progresas en el juego irás reclutando más metaleros para tu ejército y encontrando armas mejores –coches con ballestas en su parte superior, tíos con amplificadores, chicas rockeras que se montarán en tus hombros (como en un concierto) y empezarán a disparar flechas, destructivos moteros que portan cócteles Molotov, los cuales te permiten "crear un "Ring of Fire" para acabar con tus enemigos o simplemente escribir tu nombre con fuego" dice Schafer.

Para ser la primera vez que vemos ***Brütal Legend*** corriendo en una 360, lo cierto es que estaba muy avanzado. Hay que recordar que lleva en desarrollo desde el 2005, antes incluso de que se acabase Psychonauts. Los personajes están estilísticamente exagerados y lucen fantásticos, el mundo prehistórico del reino de la Edad del Metal parece acabado y la mayoría de las voces están sincronizadas –incluida la de Eddie Riggs quien, en lo que podríamos definir como un casting perfecto–, está doblado por Jack Black. Schafer comenta que "los metaleros Tenacious D ya eran una inspiración para el personaje de Eddie, antes incluso de haberme metido a trabajar en el proyecto. Decíamos: '"hagámoslo mitad Jack Black mitad Glenn Danzig."

¡Sí, son ellos!

Nos hemos convertido en paparazzis por un día y hemos recorrido Xbox Live buscando a los famosos, ¡los hemos encontrado!

Por Chema Antón

La simple idea de que haya famosetes jugando en sus casas a través de Xbox Live nos hizo coger un día y recorrer cientos de perfiles a través de la red buscando a la 'beautiful people' de la red.

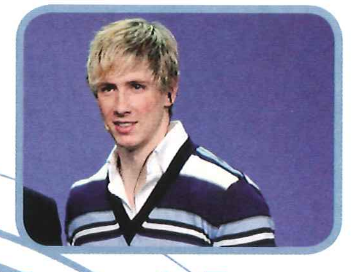
Y como realmente no encontramos a mucha gente... nos dedicamos a crear nosotros mismos un montón de perfiles con las caras de los famosos. Futbolistas, presentadoras y actores... siempre puedes crear un perfil que se dé un aire a tu 'celebrity' favorita. Basta con que pongas sus características principales en la cara del Avatar y luego le sepas vestir adecuadamente. Es cierto qeu la gama inicial de ropa no es demasiado amplia, pero se adapta a todos los estilos. Más duro resulta acertar con los rostros y al final, casi siempre, encuentras la forma de sacar su expresión. Si algo permite el sistema de Avatares de Xbox Live es que creemos el personaje que queramos y lo pongamos como nuestro perfil y como cara al exterior... ¿por qué no utilizar esta opción para hacernos esa 'pequeña operación de estética' y mostrar a nuestros rostros preferidos? Nosotros lo hemos intentado y no cuesta mucho... ¡Vale, ya sé que algunos se podrían parecer mucho más!



Lobato *(el de la Fórmula 1)*

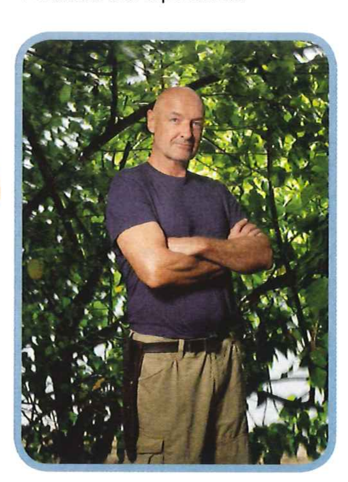
Más que 'pelao', calvo y con los ojos grandes. Añade un buen color de piel y un polo en su indumentaria.

El sistema de Avatares permite crear el personaje que queramos



Fernando Torres *(Jugador del Liverpool)*

El jugador de fútbol madrileño tiene un par de cosas fáciles de recrear en un Avatar y las más claras son las pecas y el pelo rubio.



John Locke *(Perdidos)*

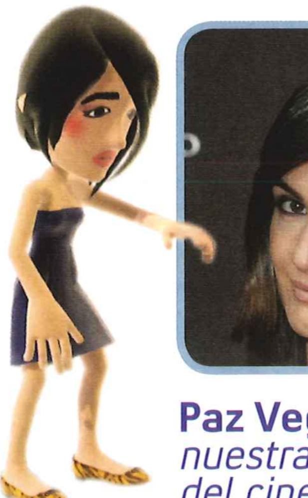
Una cabeza pelada y una cicatriz con esa no pueden decirnos sino que estamos ante 'el cazador' de Perdidos. Usa ropa militar.





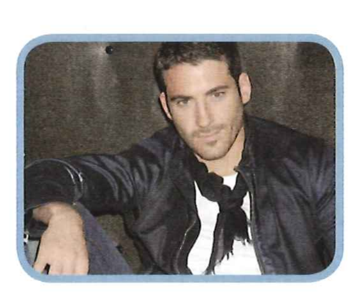
Pilar Rubio *(reportera de 'Sé lo que hicisteis' en La Sexta)*

Piel muy blanca, labios rojos y ojos azules claros para parecerte a esta belleza de la tele... ¡y una falda corta!



Paz Vega *(una de nuestras guapas del cine)*

Sabrás que te has cruzado con ella por sus profundos ojos negros, sus cejas negras y ese color en las mejillas. Por cierto, la zona de la barbilla puede ser clave cuando intentes recrearla.



El Duque *(le llaman Miguel Ángel Silvestre)*

El guapísimo 'asesinado' a medias en 'Sin tetas no hay paraíso' no tiene ningún estilo de pelo que se le acerque, pero con unos ojazos, y su barba de tres días, ¡listo!



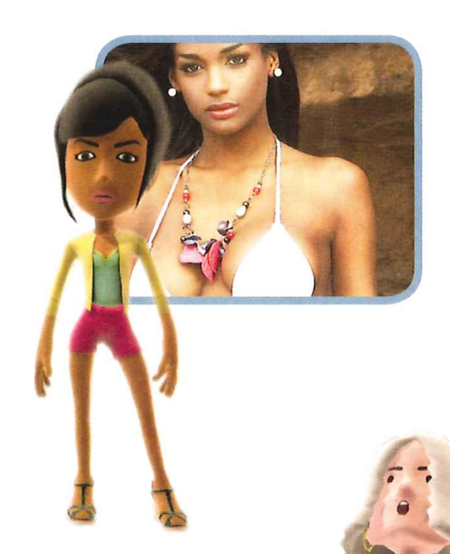
Zapatero *(Presidente del Gobierno)*

Volvemos a sufrir por el pelo, pero nos fijamos en cejas y ojos azules para hacer un 'presi' algo fiel.



Liz *(la de Gran Hermano)*

Quizá no existan suficientes opciones de personalización para crear a la explosiva dominicana que terminó por no ganar el concurso Gran Hermano. Piel canela, ojos verdes y labios rosas.



La Duquesa *(de Alba, se entiende)*

La simpática dama de la nobleza española es fácil de generar gracias a su característica melena blanca, sus ojillos y ese tono rosado de piel.



¡Vale, ya sé que algunos podrían parecer mucho más!



Concurso de famosos *(¿A quién te pareces?)*

Seguro que tenéis tanto tiempo libre que dedicar unos minutos a crear un perfil nuevo con su Avatar y enviarnos la imagen no resulta ningún engorro. Te pedimos que construyas el perfil con el Avatar de algún famoso y nos mandes una imagen por email a xbox360@unidadeditorial.es

Las cinco mejores imágenes (por cachondas, por el personaje elegido, por la similitud con el personaje real,...) se llevarán una tarjeta de 1000 MP como premio, y además las publicaremos el próximo mes en la revista.

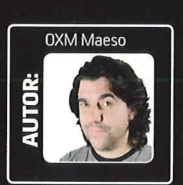


Pe *(...nélope Cruz)*

Nuestra Penélope está al alcance de cualquiera con un par de cejas finas, un recogido en el pelo y sus ojos con largas pestañas. Además, vístela con un vestido como para ir a los Oscars.



El Padrino II



¿Sigues estando a la altura para llevar los negocios de la familia Corleone?

En el caso de la versión cinematográfica, El Padrino II desmontó aquella ley no escrita que afirmaba que 'segundas partes nunca fueron buenas'. En el caso del videojuego, parece que también la secuela superará al original, o al menos esa es la impresión que nos llevamos de una demo a la que pudimos asistir en las oficinas de Electronic Arts en Madrid. Hunter Smith y Rony Chammas, de EA Games, nos mostraron el aspecto de esta apetecible segunda parte.

Hace ya algo más de dos años que apareció en el mercado *El Padrino*, un juego que la editora norteamericana pretendía poner a la altura de otros juegos del género como *GTA*, con la ventaja de contar con una franquicia tan importante como esta obra cinematográfica. Pero el resultado, aunque más que decente, no cumplió las altas expectativas que prometía. Ahora EA se dispone a mejorar la franquicia, como ocurrió cuando se estrenó la obra de arte en forma de secuela en la gran pantalla.

El juego comienza igual que la película, con la familia Corleone en Cuba celebrando el cumpleaños de Hyman Roth. Todo va sobre ruedas (excepto por la cara de Michael Corleone que, como sabéis, no cuenta con los rasgos de Al Pacino, al que no le hace ninguna gracia su versión videojuego) cuando llegan a la Habana los soldados rebeldes procedentes de Sierra Maestra, capitaneados por un tal Fidel Castro. Todos los gángsters allí reunidos tienen que huir, pero en la huída muere Aldo



El motro gráfico ha mejorado mucho desde el primer juego.

Trapani, nuestro protagonista de la primera entrega. Tras su muerte, Michael nombra como sustituto de Aldo a uno de sus soldados, Dominic, nuestro alter ego en esta secuela. Así comienza nuestra historia, paralela a la historia del film, y lo hace, afortunadamente, con nuestro personaje en lo más alto del escalafón de la familia Corleone, por lo que no habrá que volver a hacerse un nombre desde lo más bajo, algo que sí tuvimos que hacer en la anterior entrega.
A partir de esta introducción, comenzamos a trabajar para la familia, con el objetivo de expandir los negocios por Miami, Nueva York y La Habana. Para ello, y aquí llega la principal novedad de la secuela, tendremos que ir reclutando a nuestro propio equipo de matones. A lo largo del juego, tendremos total libertad para contratar a un grupo de gángsters, la que será nuestra propia 'familia', entre en un montón de personajes disponibles, todos ellos con sus propias características y habilidades para delinquir. Hasta siete matones formarán el organigrama de nuestra 'pequeña organización', todos ellos colocados en un árbol que indica la férrea jerarquía. Serán nuestros hombres de confianza y nos ayudarán a completar las misiones. Entre los tipos de matones disponibles habrá varias especialidades (Matón, Experto en Demoliciones, Incendiario, Médico, Cerrajero e Ingeniero) y ▶▶

Puedes vivir, en primera persona, las escenas más emblemáticas de la extraordinaria película.



La Visión del Don da una idea general de cómo van los negocios de la ciudad.

cada personaje tendrá su propia historia y sus propios defectos (problemas con la bebida...) A medida que avance el juego, los méritos de cada uno hará que les podamos ascender en el escalafón, darles misiones de más responsabilidad, mandarlos a otra ciudad a representarnos... Según sus desarrolladores, este nuevo elemento del juego lo gobierna todo y añade al título de acción un gran componente estratégico.

Este componente estratégico se potencia al utilizar en el juego la llamada 'Visión del Don'. Esta visión nos permite controlar la ciudad sobre un enorme mapa 3D sobre el que podemos supervisar el trabajo de nuestros chicos, además de gestionar los negocios de extorsión, prostitución, mercado negro, contrabando... Sobre el mapa es sencillo identificar nuevos negocios para extorsionar, así como ver el avance de las familias rivales, para preparar una buena defensa. Aunque ser el 'Don' nos permite jugar viéndolo todo desde la distancia, sin mancharnos las manos con el trabajo sucio, siempre que queramos podremos realizar el trabajo por nosotros mismos, como el juego de acción convencional. Todo sea por no perder la costumbre.

Somos el Don, pero también sabemos golpear.

El combate cuerpo a cuerpo está mucho más cuidado.

La familia es lo más importante de todo.



Toda la información más fresca de los lanzmaientos qu

CONTENIDOS



RESIDENT EVIL 5

Oye tío, estos chavales descarnados me rodean. Échame un cable ¿no?. **Sapo, perseguido.**



En la calle
13 de Marzo 2009

Con los ojos rojos y las heridas supurando

Diez largos años han pasado desde que un par de cualificados miembros de la policía de una pequeña ciudad llamada Racoon desentrañaran los misterios de una escabrosa mansión en sus afueras. Desde entonces han pasado por nuestras manos hasta seis entregas de la saga principal, si contamos la precuela *Resident Evil 0* y el título que nos ocupa, ahora más inminente que nunca.

Esta última pretende desmarcarse de sus predecesores metiéndonos en un nuevo continente -África- con decenas de infectados a plena luz del sol. Por si os lo estábais preguntando: sí, son de color, pero eso realmente no es importante. De hecho en *Resident Evil 4* se mataba a españoles y nadie se quejó por nosotros... En aquella entrega se apostó mucho más por la acción desenfrenada, con un argumento un tanto alejado de la historia principal. Tuvo un éxito sin precedentes y se ha convertido nada menos que en el decimoprimer título mejor puntuado de la historia del videojuego, por lo que lo normal sería seguir con la línea marcada por este. De este modo el sistema de juego se mantiene en gran medida, con una cámara en tercera persona sobre el hombro y mucha acción primando sobre puzzles u otro tipo de retos a nuestra materia gris. A pesar de esto, intenta recuperar en cierta manera las raíces de la saga, lo que se ve claramente al elegir un protagonista como Chris Redfield, coprotagonista de la primera entrega. De igual modo los primeros sustos vienen con un enemigo bien conocido (más allá de los clásicos infectados), los perros zombis. Si echamos la vista atrás, en el juego original, el primer gran susto nos lo regalaba uno de estos animalillos, un homenaje más a las raíces de la saga. La diferencia es que esta vez los dóberman asesinos son algo

▶▶



CON PALAS Y A LO LOCO
Los habitantes de Kijuju no son de lo más hospitalario que nos podamos echar a la cara. No dudarán un instante en agarrar cualquier utensilio de jardinería para obedecer las órdenes de su no infectado-cacique. Además ahora tienen una agilidad digna de mención. Hasta pueden esquivar balas.

Uno de los primeros jefes de nivel.

No estaremos solos en batalla.

mucho más peligroso con fauces gigantescas que llegan más allá de su cráneo.

Pero eso es un par de horas después de empezar la aventura, en el primer contacto lo primero que nos ha sorprendido es el extremo realismo que la gente de Capcom ha conseguido imprimir a cada imagen, confundiéndose a veces con la realidad, sobre todo en planos largos con el decorado presidiendo la imagen. Cuando la cámara se acerca todo tiene un aspecto increíble pleno de todo tipo de filtros gráficos de última generación y texturas en alta resolución. Pero lo mejor cuando se agolpan los infectados en pantalla y todo sigue estable sin ningún problema de estabilidad en la imagen.

Todo empieza tranquilo en un pueblo llamado Kijuju. La BSAA, una organización internacional creada para controlar el brote zombi ha mandado a su mejor agente a revisar una posible alerta. Llegan las presentaciones y una lugareña llamada Sheva se une a la aventura. Dice ser el enlace de la agencia en la zona. El pueblo luce desolador con docenas de personas en pantalla mirando a los protagonistas con recelo mientras hacen sus vidas. Entonces encontramos a un informador, que nos equipa y pone al día y... comienza la fiesta.



Sheva tranquila con su trabuco.

Esto si que es cosa de jevys.

Este es Irving. No te fíes de él.

Cooperar es la mejor manera de sobrevivir.

GEARS OF EVIL

¿ENTONCES EN QUÉ QUEDAMOS?

El nuevo sistema de control parece que está basado en *Gears of War*, pero no hay por que preocuparse, sigue teniendo ese feeling tan característico de *Resident Evil*. Además, si no te convence, puedes elegir uno igualito al que presentaba la anterior entrega, *RE4*. Nosotros recomendamos el nuevo tipo de control, que funciona a las mil maravillas en casi todas las condiciones. Por ponerle un 'pero', cuando vamos corriendo se hace difícil mirar a los lados (haciendo uso del stick analógico derecho), por eso de tener que estar pulsando el botón A continuamente. Es algo molesto no poder echar un vistazo a lo que te rodea cuando vas a toda velocidad escapando, pero tampoco es un fallo de bulto. Las similitudes con *GOW* siguen en el sistema de coberturas, aunque se hace un uso menos intensivo de ellas en *RE5*.

Algunos paisajes se confunden con fotografías

A partir de este momento los que fueran unos apacibles viandantes morenetes se convierten en endemoniados enemigos con parásitos saliendo por sus bocas. Ahora son capaces de pensar, correr e incluso usar herramientas complejas y armas. En esta ocasión más que nunca se aplica eso de 'podrás correr, pero no podrás esconderte'. Por suerte Sheva se queda a nuestro lado controlada por el propio juego para cubrirnos cuando lo necesitemos mientras no haya un segundo jugador a los mandos (a través de Xbox Live o incluso a pantalla partida). Como jugador controlamos su menú, aunque la acción sigue mientras estemos trasteando en él. Podremos intercambiar ▶▶

HACIENDO INVENTARIO

Uno de los cambios que más van a notar los jugadores es el sistema de inventarios. Ahora cuando pulsamos el botón se despliega un menú con 9 casillas (3x3) para cada personaje. Se puede asignar un acceso directo en las direcciones del mando para un rápido acceso y si los Sheva y Chris están cerca el uno del otro podrán intercambiarse objetos.
La pega es que no se para la acción en ningún momento con lo que eso de usar una hierba curativa, puede no ser la mejor idea...



objetos y asignarlos. Lo habitual en estos casos. Y más teniendo en cuenta que cada una de las pequeñas secciones de cada capítulo tienen caminos alternativos para llegar al objetivo, por lo que habrá que separarse en ocasiones. A esto hay que añadir el nuevo sistema de coberturas en las esquinas, muy al estilo de nuestro *Gears of War* que le sienta como un guante a un juego de acción como *Resident Evil 5*. Estos de Capcom saben de dónde coger elementos. Para los que se pierdan con facilidad, en cualquier momento podremos desplegar un mapa de la zona conn sólo pulsar el botón RB. Ideal para esos momentos de confusión en los que hay que planificar una ruta de escape bajo peligro de acabar comido.

Con estas premisas fuimos avanzando hasta que terminó la versión previa que Capcom nos ha hecho llegar a la redacción, con algunas sorpresas y retornos inesperados que no queremos (ni podemos) revelar. Sí que habrá niveles en medio del pueblo, en cuevas subterraneas, en instalaciones militares y hasta en el puerto de dicha villa. Y nos extrañaría no ver algún león zombi. También os contamos que habrá secciones sobre vehículos en las que nos ocuparemos de disparar a infectados armados y además montados en moto.

Ah, ¿qué además queréis que os demos pistas? Apuntad: Wesker, un tipo encapuchado con un ojo rojo brillante (quizá un viejo conocido de la saga), JV... Y un par de recomendaciones, ahora los disparos a la cabeza no son siempre tan poderosos y mucho cuidado con los

¡SUSCRÍBETE AHORA!

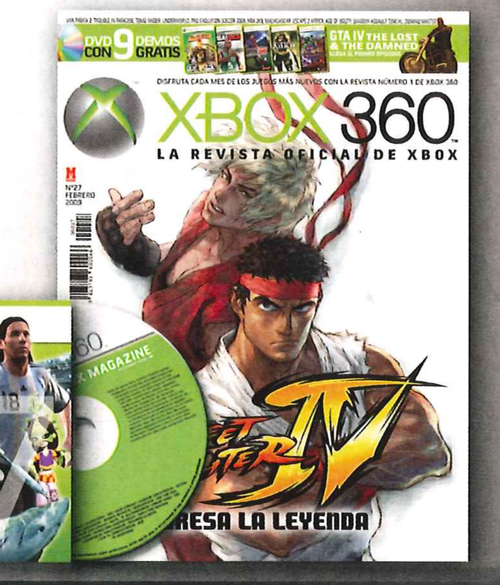
Y LLÉVATE DE REGALO EL VIDEOJUEGO

007 QUANTUM OF SOLACE

12 REVISTAS
+ DEMOS JUGABLES
+ VIDEOJUEGO
Por sólo
38.75 €



"Conviértete en el mejor agente del MI 6 del mundo"



LLAMA AL

902 11 37 50

Lunes a viernes de 8 a 20h.



Promoción válida sólo para nuevas suscripciones y hasta fin de existencias.
Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor.



Info

Publica THQ
Desarrolla Yuke's
Jugadores 1-4
Online 2-4 jugadores

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Debe mejorar

FÍSICOS RENOVADOS
El cuerpo de los luchadores está ligeramente exagerado (no será un fiel reflejo de la fecha en la que se desarrolla cada combate), para ofrecer una visión "idealista" de los mejores momentos del Wrestling.

WWE Legends

Cualquier tiempo pasado fue mejor, hasta para el "Pressing Catch"... Y los chicos de THQ lo saben muy bien.

Pese al tremendo éxito de la lucha libre actual, los que crecimos en los 90 sabemos que hay momentos y luchadores que nunca volverán: el combate entre Hulk Hogan y El Último Guerrero, los primeros Wrestlemania, André el Gigante...

El Wrestling de ahora ni cuenta con el carisma del de antaño ni resulta original o "única opción", tal y como era en los 80 y los 90.

Aprovechando el actual tirón de la lucha libre y la cantidad de años que lleva siendo un fenómeno mediático en todo el mundo, THQ y Yuke's se han unido otra vez para ofrecer a los fans del wrestling la posibilidad de revivir cada uno de los detalles que han convertido en históricos algunos combates desde los años 80. Y nos referimos a detalles, porque de ellos dependerá el fracaso o la derrota en cada uno de los niveles del juego.

Sólo hemos tenido acceso a un único escenario de ***WWE Legends of Wrestling***, el que te pondrá en la piel de Hulk Hogan y cuyo objetivo principal será el de vencer a André "El Gigante" (tal y como ocurrió en el ***Wrestlemania III***, en 1987), cumpliendo, eso sí, una determinada cantidad de objetivos. Entre ellos, el de liberarte del "abrazo del oso" de André o el de levantarle con un "body slam", tras llegar al nivel de "poder" necesario para acceder a dicho movimiento. Y es que aunque el motor gráfico del juego es muy similar a Smackdown vs Raw 2009, su sistema de control ha sido modificado y simplificado. Tendremos tres diferentes niveles de "poder" y, dependiendo del nivel alcanzado, podremos hacer diferentes ataques y llaves.

Si eres de los que piensa que en los 90 se hacía mejor lucha libre (y mejores doblajes de las voces de Humor Amarillo, aunque no venga a cuento), ***WWE Legends of Wrestlemania*** es tu juego.

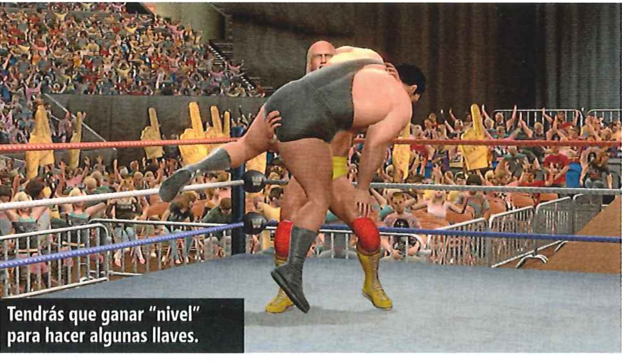


LEYENDAS

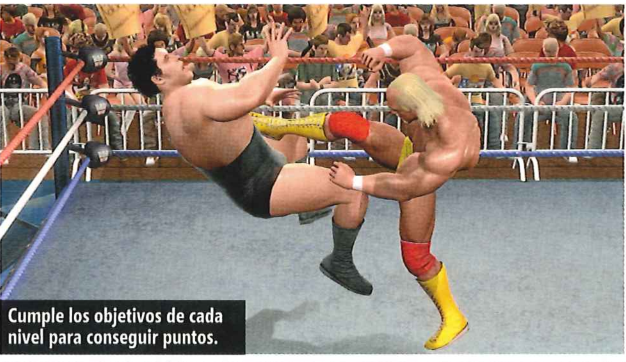


SUPUESTO PLANTEL DESVELADO

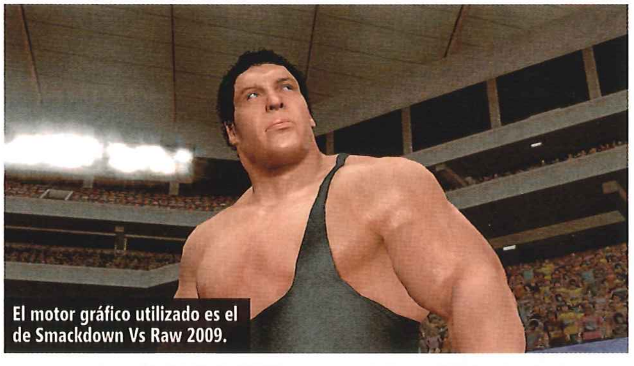
Aunque THQ aún no ha desvelado el plantel definitivo de personajes seleccionables en la versión final de WWE Legends of Wrestlemania, por internet circulan cientos de rumores que hablan de posibles apariciones. Entre los luchadores más mencionados se encuentran estos: Roddy Piper "El Gaitero", Shawn Michaels, "El Último Guerrero", Ted DiBiase, Honky Tonk Man, Jake "The Snake" Roberts, British Bulldog, Mr. Perfect, "El Enterrador", Tito Santana, Legion of Doom...



Tendrás que ganar "nivel" para hacer algunas llaves.



Cumple los objetivos de cada nivel para conseguir puntos.



El motor gráfico utilizado es el de Smackdown Vs Raw 2009.



Las míticas canciones de entrada están en el juego.

Podrás revivir los mejores combates del "Pressing Catch"

» Info

Publica Atari
Desarrolla Namco-Bandai
Jugadores 1
Online Sin noticias

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Afro Samurai

OXM Xcast

AUTOR:





El manga que ha revolucionado medio mundo empieza a repartir mandobles a ritmo de rap.

Los amantes del mundo de la viñeta están de enhorabuena, sobre todo si es de esas que se leen de atrás para delante. Vamos, que los que gustan del buen manga japonés van a dar palmas con las orejas.

Esto viene a cuento de la más que próxima aparición de una adaptación de ese mundillo al videojuego. La diferencia es que, en lugar de un vetusto cómic de la época de cuando Franco era corneta, se trata de una obra del año 1999, en su versión papel y del año 2007, el anime, con lo que habrá que olvidar todas las convenciones clásicas y prepararse para un juego de yo contra el barrio a la última moda, con sangre por todas partes y muchos combos interminables. Encarnamos a un samurai de color, de nombre Afro, que busca venganza tras la muerte de su padre.

Hasta ahí, nada extraordinario, pero el tema es que este anciano en cuestión era el samurai más poderoso de todo Japón, que sólo podía ser retado por su número dos. Este cambio hace, además, que Afro se convierta en el dos, pudiendo retar al asesino de su padre. Parece simple, pero lo cierto es que al segundo samurai le pueden retar todos aquellos que crean que son capaces de vencerle, por lo que el bueno de


Tan fácil de realizar que da miedo.

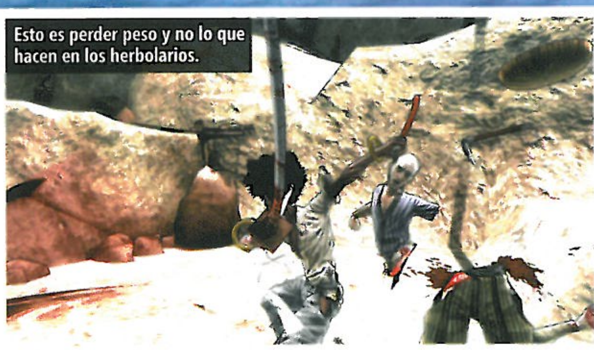




El amigo no quería comerse el puré... Pues que coma espada.



La hemoglobina salpicará la pantalla con cada mandoble.



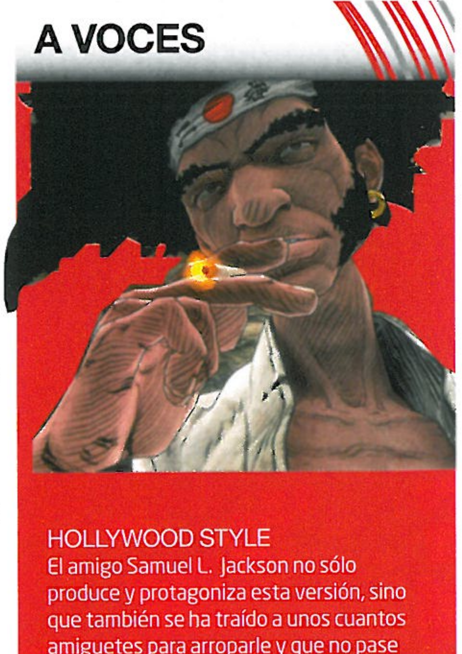
Esto es perder peso y no lo que hacen en los herbolarios.



Los samurais siempre tienen esa cara de estreñimiento.

Afro tendrá que luchar contra oleadas de enemigos que quieren su puesto, sin olvidar en ningún momento su objetivo final: la venganza.
De esta manera, lo que propone esta producción de Namco-Bandai es un avanzar-cortar/despiezar-avanzar con todo el estilo que desprendía la versión animada creada por el estudio Gonzo, uno de los más prestigiosos del país del Sol Naciente, bajo el amparo de una estrella mediática del nivel de Samuel L. Jackson, que pone además la voz al protagonista de la aventura y a otro personaje llamado Ninja Ninja. Dicho así, parece uno más en la larga lista de juegos de acción que viven entre los chips de Xbox 360. Realmente podría llegar a quedarse en eso, si no fuera por los pequeños detalles que le desmarcan de sus competidores.
Y es que, una vez con el mando en las manos, todo funciona a las mil maravillas. Las series de golpes se concatenan que da gusto y, a los cinco minutos, cortamos carne mejor que el charcutero del barrio.
La ultraviolencia de Afro Samurai será lo primero que llamará la atención, con golpes

A VOCES



HOLLYWOOD STYLE

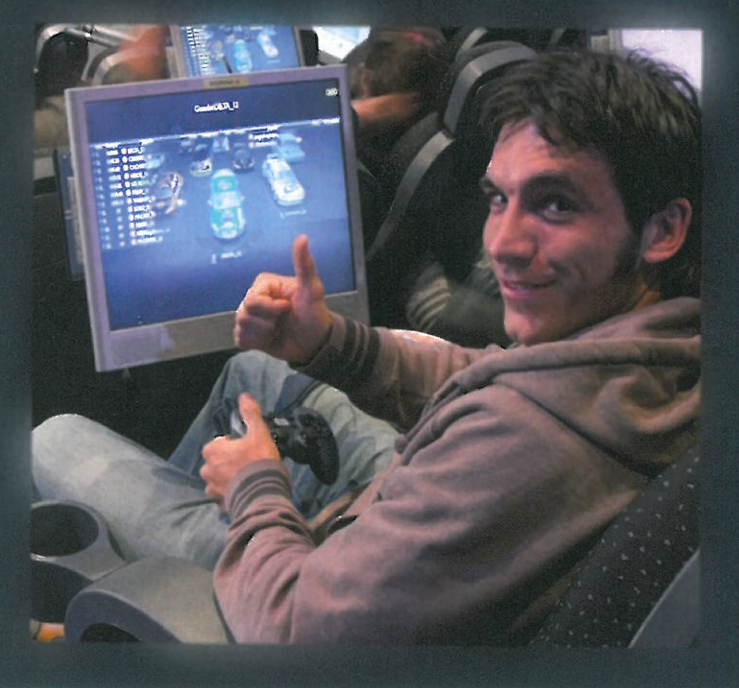
El amigo Samuel L. Jackson no sólo produce y protagoniza esta versión, sino que también se ha traído a unos cuantos amiguetes para arroparle y que no pase frío. Tal es el caso de Ron Perlman (HellBoy) o Kelly Hu (X-Men 2) o el miembro del afamado grupo de hip-hop Wu Tang Clan, RZA, que se encarga de dar su toque a la banda sonora.

Combos imparables y sangre, al estilo cell shading

de katana capaces de cercenar miembros completos del cuerpo de nuestros adversarios (habiendo hasta logros al acumular determinadas partes del cuerpo con los cortes). La máxima expresión de esto sería cuando utilizamos la habilidad "Focus", pulsando el gatillo izquierdo. En ese momento la pantalla se vuelve gris y la acción se ralentiza. Si en este estado completamos un combo, podremos intentar elegir el ángulo del último golpe para cortar a nuestro enemigo por donde queramos... Que corra la sangre. En nada se ha intentado suavizar el caracter adulto y salvaje de la versión original. De hecho, Afro sigue con su pitillo en la boca en todo momento y no se corta a la hora de soltar todo tipo de improperios por esa boquita de pitiminí que Takashi Okazaki, su creador, le ha dado. Por tanto, se trata de un juego para mayores de 18 años, que no lleve a engaño su aspecto al estilo dibujo animado, que por cierto está realizado con un detalle exquisito, con texturas que ya querrían para sí juegos sin tanto colorín. La historia está salpicada de puzles, adquisición de nuevas habilidades (por ejemplo, esquivar y devolver balas) y algunas luchas de carácter épico, que añaden algo de variedad a ***Afro Samurai.***
De momento, todo pinta bastante bien. De hecho, la versión a la que hemos tenido acceso tenía un aspecto muy bueno, casi al nivel de 'final', por lo que sólo podemos esperar que mejore de aquí a su lanzamiento en los próximos meses.
Pero todavía nos quedan algunas interrogantes respecto a la mecánica de juego y la profundidad del sistema de combate. Tampoco le vendría mal un modo multijugador a cara de perro. Aún con estas, esperamos mucho de este muchachote, tan estilizado y morenete. Los fans de manga y anime originales han alucinado de lo lindo con esta versión jugable de las aventuras de ***Afro Samurai.*** Nosotros... pronto os contaremos la conclusión de sus pesquisas. Id afilando las katanas, que se avecina una gran batalla.

¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oído nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿Cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.



Más información en: www.cinegames.es



Halo Wars

Se acerca el día de la guerra total en el universo Halo. Estrategia estilo Xbox

El próximo 27 de febrero llegará a las tiendas de todo el mundo *Halo Wars*, y esto es un acontecimiento muy importante para los usuarios de Xbox 360. Cada vez que sale un juego de la saga Halo a la calle, todos los amantes de Xbox tenemos casi arrodillarnos y dar gracias al cielo, porque nuestro universo franquicia sigue creciendo. El mes pasado ya hicimos una extensa preview después de habernos enfrentado, por primera vez, al juego de estrategia creado por los maestros de Enssemble Studios. Ahora, con una beta de preview ardiendo en la 360 de la redacción, nos guardaremos el análisis exhaustivo del juego para el número que viene, pero no podemos resistirnos a seguir dando datos de esta maravilla de estrategia en tiempo real.

Será el punto y final para los creadores de Age of Empires

Por eso, y porque en realidad estamos ante el que es, seguro, el mejor juego de estrategia en tiempo real diseñado para una videoconsola de salón, os regalamos algunos detalles para ir abriendo boca (quedan unos días para haceros con una copia). A continuación os detallamos gran parte de las unidades con las que cuenta cada una de las dos facciones, el ejército de la UNSC y los Covenant. Montar las bases y gestionar la producción y movimiento de todas estas bases y vehículos es realmente sencillo con el pad de Xbox 360. Y eso es algo que nunca hubiérmaos imaginado. ¡Disfrutarlo!

Unidades Covenant
EL PACTO

El Covenant es una extensa alianza de varias especies de alienígenas hostiles, mucho más avanzados tecnológicmanete que los humanos. Su fanatismo religioso es su punto débil.

Ciudadela

1. Generador de escudo
Puede generar escudos sobre la base, sobre unidades o sobre vehículos. La UNSC no tiene de esto.

2. Almacén
El centro de abastecimiento Covenant. Una especie de ascensor que mete los recursos a la ciudadela.

3. Torretas
La ciudadela tiene cuatro slots para crear torretas. Están equipadas con cañones de plasma.

4. Templo
El centro de ingeniería y ciencia de El Pacto. Aquí se crea la tecnología para las unidades..

5. Escarabajo
El más espectacular vehículo Covenant. Su láser de uso minero hace estragos en el campo de batalla.

Hall

6. Chacales
El Kig-Yar, o chacal, es un alien de aspecto aviar con escudo y arma de largo alcance..

7. Grunts
Los Grunts, o Unggoy, son soldados de gran poderío físico. Se usa nen gran número.

8. Hunter
Los Hunters, o Mgalekgolo, llevan un gran escudo y un enorme rifle de plasma. Son destroza-vehículos.

Summit

9. Banshee
La unidad aérea de reconocimiento Covenant más común. Tiene dos cañones de plasma.

10. Ingeniero
El ingeniero es un artefacto/criatura creado por los Forerunners. Su misión, reparar.

11. Vampiro
La mejor arma aérea del Pacto. Absorve la energía de otros aviones y los hace caer. De ahí su nombre.

Fábrica

12. Locust
Los locust, como los escarabajos, es otro vehículo minero. Carga un cañón de plasma.

13. Ghost
Vehículo de asalto rápido tipo-32. Pilotado por un soldado élite, genial para hacer incursiones.

14. Wraith
Vehículo de asalto blindado. Es el principal vehículo del pacto en las grandes batallas.

La tecnología Covenant aventaja a la humana millones de años



Unidades UNSC

EL LADO HUMANO

El Espíritu de Fuego es la nave interestelar que dará apoyo al ejército de la UNSC en el juego. Toda la tecnología humana está puesta al servicio de la guerra contra El Pacto.

Base

1. Torreta
Son la defensa de tus bases. Equipada con ametralladora 202 XP, puede mejorarse.

2. Armería
Un laboratorio y fábrica de armamento. Proveé de mejoras a torretas, infantería, vehículos.

3. Reactor
La energía lo es todo. Protege tus reactores, son el objetivo de los ataques a tus bases.

4. Centro de abastecimiento
Recibe los recursos que llegan en paquetes de las naves en órbita del planeta.

5. Warthog - M12 LRV
Muy versátil. La versión más sencilla no monta la ametralladora estándar M41 anti-aérea.

Barracones

6. Marines
Una cuadrilla de 5 marines sólo te costarán 100 cajas de recursos. Su arma principal, el rifle MA5.

7. Lanzallamas
Estos marines especiales van equipados con un lanzallamas 'escupe-napalm' NA4.

8. Spartans
La fuerza de élite de la UNSC. Van equipados con el rifle especial MA5 y granadas de mano.

Base aérea

9. Vulture (buitre)
El buitre es una de las unidades más potentes. Puede cargar a 6 soldados.

10. Hornet
Una nave muy versátil, da apoyo a la infantería. Puede cargar dos marines/ ametralladoras.

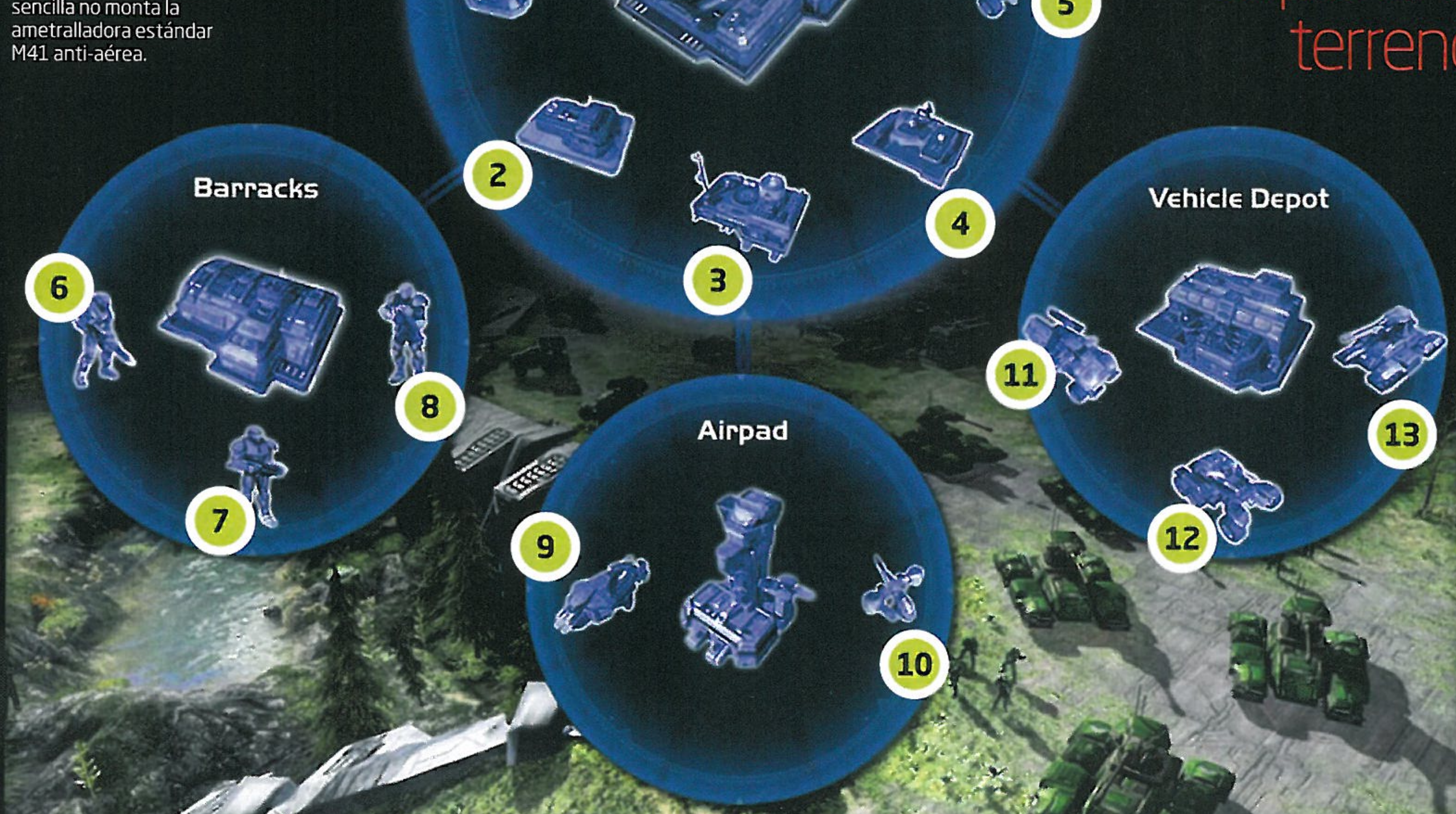
Vehículos

11. Tanque escorpión
Enormes y pesados. Gran potencia de fuego y admiten a dos marines sobre su armazón.

12. Wolverine
Una torreta anti-aérea móvil. Equipados con misiles Argent V.

13. Cobra
Un todoterreno pesado armado con dos cañones de rail. Destructor total.

Utiliza los vehículos pesados para explorar el terreno





REVIEWS

La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xbox 360 analizados y puntuados

CONTENIDOS

»Detalles

Edita: Warnes Bros
Des: Monolith
Jugadores: 1
Online: 2-16
A tu manera: Nada a la vista.

En la calle 13 FEB

F.E.A.R. 2: Project Origin

Cuando la ira de una niña no se soluciona con caramelitos...

OXM Xcast
AUTOR:

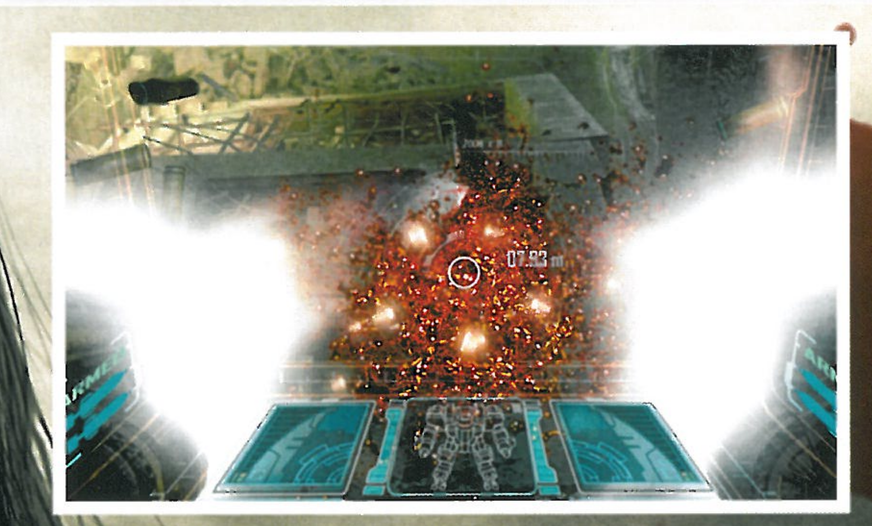


Dicen que si dices su nombre delante del espejo se te aparece y te roba los mandos de toda la casa, hasta el del video VHS que ya no usas. Es tan malvada que cuando repartían piruletas en el colegio las chupaba todas y las volvía a meter en sus envoltorios para jorobar a todos los niños en los recreos... Sí, Alma ha vuelto y esta vez no va a dejar títere con cabeza.
Y teniendo en cuenta como acabó el primer juego de la saga (olvidad las expansiones, Extraction Point y Perseus Mandate, ya no tienen nada que ver con la historia principal) es para acongojarse un poco. Si te lo perdiste, el primer nivel de este Project Origin te sitúa una media hora antes de que acabe el original, con esta toma de contacto finalizando a la vez que el juego, con una seta atómica.
Este hecho deja ver el propósito de Monolith en esta secuela, que no es otro que continuar directamente lo que ya hicieron con el excelente F.E.A.R. De este modo nos ponemos de nuevo en la piel de un soldado con poderes psíquicos capaces de ralentizar el tiempo y más puntería que Robin Hood en modo tiempo bala. La diferencia ahora es que todo es algo más sutil en cuanto a sustos se refiere, ya que trata de mantenerte en tensión continuamente haciendo que las alucionaciones se fundan con la realidad hasta el punto de que como jugador llegues a dudar de si lo que has visto es parte de la voluntad de esa niña-fantasma hiper poderosa o algo que de verdad está ahí. Y es ese

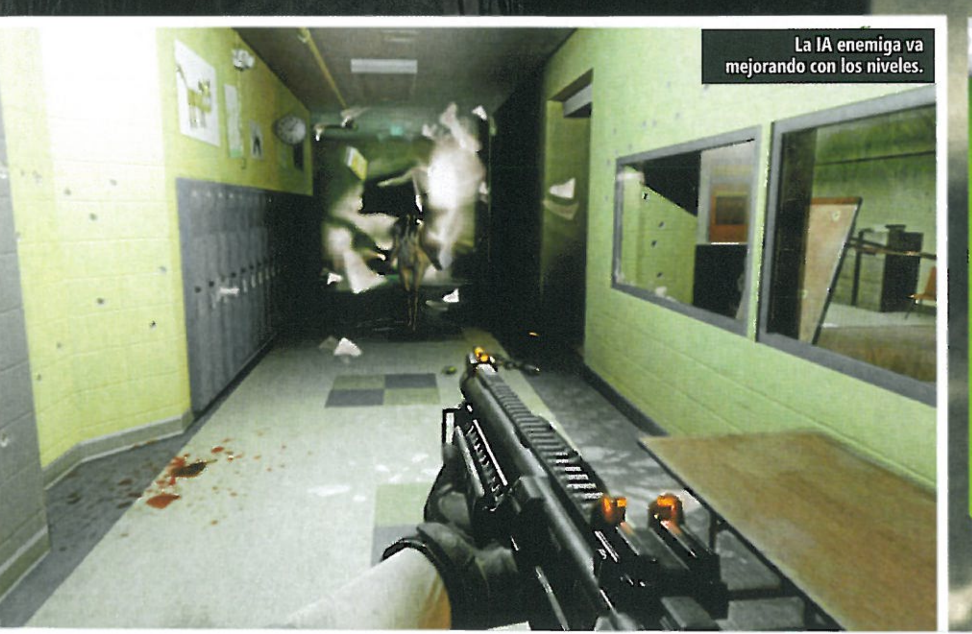
EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Disparos con miedo y mucha sangre en pantalla.	Una mezcla entre Resident Evil, Gears of War y R6: Vegas.	Los que disfrutaron con la primera entrega de la saga.

"Te juro que estaba ahí. ¡La he visto!". Xcast, en el manicomio




Esto si que es una cartelera interactiva.


La IA enemiga va mejorando con los niveles.

A CUBIERTO

Otra de las nuevas características incluidas es la posibilidad de interactuar con el escenario para formar coberturas tras la que cubrirse de los disparos y ataques enemigos. Es tan fácil como colocarse al lado de un armario y tirarlo al suelo para disparar agachados tras él. Una pena que no este sistema esté un tanto limitado.



ESO NO ES UNA PISTOLA...

Uno de los malos se ha dejado las llaves puestas en su supermolón artefacto de guerra. Momento perfecto para dar un paseo y dar unos pocos 'toques de atención'.



Empezando el paseo por la ciudad, se activa un filtro de imagen granulado para que se note que es un robot. Pero uno de los que son capaces de separar piel y carne a base de balazos.



¿Algún problema para descubir de donde vienen esos molestos disparos? Pues nada mejor que activar la cámara infraroja para descubrir los puntos calóricos de los enemigos en el mapa. Si están calientes, habrá que darles plomo ardiente.



Ya el truco final llega cuando las ametralladoras no son suficiente y un pequeño cartelito te dice que dispares los cohetes. Lo que sigue son pequeñas nubes rojas de sangre licuada del cuerpo de los enemigos. Brutal.





Los soldados que nos acompañan irán cayendo.

momento de duda cuando llega el sobresalto acompañado del 'mecagüen' de rigor.

Donde estos chicos no se cortan un pelo es representando la violencia y brutalidad del fantasma y la guerra que vivimos. Los hectolitros de sangre sólo son tapados por los cascotes de escenario destrozados con las balas. Sobre todo en los momentos en que se monta en un EPA, una especie de robot preparado para la guerra que hará las delicias de los jugadores ávidos de muerte y destrucción. El objetivo: mutantes, soldados controlados mentalmente por Armachan, la megacorporación que investigamos, y entes paranormales varios.

Y es que en la piel del soldado Beckett iremos siguiendo a Alma a través de un desolado escenario postnuclear repleto de enemigos, mientras vamos desvelando los misterios que rodean los orígenes de la niña maldita.

Realmente la historia pinta bastante bien y está llevada a la práctica con brillantez, exceptuando un pequeño detalle que nos ha dejado algo fríos. Todos y cada uno de los niveles limitan la libertad del jugador al máximo, convirtiendo a F.E.A.R. 2 en un juego pasillesco, en el que hay que avanzar por un único camino y disparar a casi todo lo que se mueva. Los únicos elementos a los que no hay que disparar son los fieles compañeros de batallón, que van dando la nota de color durante los niveles con conversaciones a través de la radio. En este punto y dado que estos nos acompañan en muchas partes del juego, habría sido genial que existiera un cooperativo, aunque sólo fuera en ciertas partes de los niveles. Desafortunadamente Monolith no lo ha considerado.

Quizá la culpa sea del elevado detalle del apartado gráfico, muy superior a la primera entrega y a la altura de una consola como Xbox 360 casi todo el tiempo (alguna ralentización mínima hemos visto en los momentos de más acción). Además el trabajo realizado por los ingenieros gráficos de Monolith se ve respaldado por un apartado sonoro extraordinario en todos los aspectos,


Para variar, una muestra más de la acción en F.E.A.R. 2.



El primer nivel, que bonito era todo antes del BUM

I LOVE PLASMA

F.E.A.R 2 tiene muchas armas, de todos los colores y sabores. Hasta cañones de napalm capaces de hacer arder al mismísimo Papá Noel. Pero nuestro preferido es y será siempre el rifle de plasma. Esta pequeña joya de colores azulados lanza un pulso de energía a la velocidad de la luz capaz de desatomizar cualquier cuerpo que encuentre. Vamos, que nos vamos a poner las botas viendo los esqueletos de los desdichados soldados enemigos. Culpa suya, ¡Que no se hubieran puesto en medio!





Monolith sabe como hacernos sentir verdadero miedo con la dichosa Alma

con melodías capaces de poner los pelos de punta al enterrador más curtido y un doblaje de cine, como el que viene siendo habitual para cualquier juego que Warner Bros distribuye en nuestro país.

Finalmente, si bien la campaña para un jugador no es excesivamente larga puesto que llega a unas 10 horas escasas completarla, siempre podremos volver a cada nivel para encontrar todos los secretos que esconde y así descubrir la verdad sobre la historia de Alma y Armachan. A esto habría que añadir también los modos multijugador a través de Xbox Live, que permiten participar en emocionantes duelos hasta a 16 jugadores de todo el mundo. Son los típicos duelos a cara de perro para disputarse una bandera o simplemente para matarse sin más complicación, sólo que esta vez hay EPAS por el mapa, junto con alguna pequeña novedad que le da algo de frescura. Por lo que hemos podido probar funciona a las mil maravillas y aunque no esperamos que consiga rivalizar con Call of Duty, los reyes de Xbox Live, si van a ser capaces de ofrecer buenos ratos de diversión.

En resumidas cuentas, con F.E.A.R. 2: Project Origin, estamos ante un gran juego que sabe hacer sentir miedo al jugador con su trabajado modo historia continuación directa del primer juego, incluidos sus pequeños fallos.

XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- Un argumento muy trabajado
- ¡Sustos por doquier!
- Buen trabajo técnico
- Control perfecto
- Demasiado lineal

PUNTUACIÓN

Para pasar miedo y no morir en el intento





Detalles

En la calle 20 MAR

Edita: EA
Des: Black Box
Jugadores: 1-4
Online: 1-8
A tu manera: Crea tu personaje y a tu rollo

MÁS en xbox.com

¿Quién ha puesto pegamento en mi tabla?

"Tíiiiiiiiiiio, corta el rollo. Tranqui, eh..."

Intenta imitar mi estilo sobre la tabla... chaval.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

EN UN PISPÁS

¿Qué es? La segunda parte del juego de skate que cambió todo.

Se parece a... Tony Hawk Proving Grounds y a la primera parte.

¿Para quién? Patinadores de baja y gente radical... ¡OU YEAH!

Skate 2

Con la tabla como mejor amiga y confidente



Hace no demasiado tiempo, toda tabla con cuatro ruedas adosadas era poco más que un coche sin motor. Entonces aparecieron los patinadores y dijeron que no, que eso era su pasaporte a la libertad y una expresión perfecta de la no aceptación de las normas. Para la mayoría de nosotros seguía siendo algo donde apoyar la rodilla y bajar las rampas. Pero los tiempos cambian y ahora el skate está tan de moda que raro es pasear por un parque y no ver a una manada de patinadores tratando de hacer ollies y grinds por todo tipo de mobiliario urbano.

Es más, quien más y quien menos ha llegado a probar algún juego basado en este deporte, probablemente uno protagonizado por un tal Antonio el Águila... Esa es precisamente la antítesis de Skate 2. Donde antes había que realizar las acrobacias, con infinitas combinaciones de botones e ir comprando las piruetas, aquí es la habilidad del jugador la que dicta hasta dónde tiene que subir el contador de puntos. Todos los movimientos disponibles desde el momento cero y a tiro de stick derecho. Tan simple como eso, pero tan difícil que nuestro pulgar va a echar humo.

Pero esto es algo que a todos los que jugaron a la primera parte no va a pillar por sorpresa. Más bien lo contrario, puesto que esta continuación no hace más que evolucionar el concepto de juego, añadiendo movimientos, nuevos retos y mejorando el diseño de la ciudad con menor densidad de población de la tierra, San Vanelona, hasta límites insospechados. El centro de Skate 2 va a seguir siendo la libertad para ir de acá para allá, sin ninguna obligación de completar misiones, tan sólo patinando y haciendo combinaciones de movimientos de lo más arriesgadas. Además, para acentuar esta sensación se da la posibilidad de bajarnos del monopatín para escalar, subir y bajar escaleras e incluso recolocar objetos para que queden en el sitio exacto para completar una línea brutal. Si sólo fuera así, estaría bien, pero se ve también cierta evolución en la historia, puesto que ahora el hilo argumental no va a ser únicamente un "hazte famoso, sé el mejor", sino que nos meterá de

¿Sabías que?

SAN VANELONA

La ciudad del juego se supone que toma elementos de San Francisco, Vancouver y Barcelona. Por eso, el nombre de la ciudad es una mezcla del de las tres urbes ya citadas.









Una carrera online a cara de perro y rodilla pelada.



PIÑOS FUERA

Date la torta más bestia y gana dinero y reputación por ello.

1. Para darte una galleta de proporciones bíblicas lo primero es buscar el lugar ideal para hacer como que tropiezas.
2. Coge un poco de carrerilla, sube al monopatín, salta por el precipio y ahí lo tienes: un golpetazo en ciernes.
3. Cuando estés en el aire deja la tabla e intenta volar hacia algún obstáculo para hacerte más daño.
4.

Nada mejor para el peinado que un grind mañanero.

lleno en una pequeña lucha con la Mongo Corp. por conseguir que la ciudad esté libre de policía para poder patinar tan a gusto como se solía.
Las misiones que se presentan no son demasiado originales. Técnicamente está al mismo nivel de hace un año y hay partes en las que querrás tirar el mando por la ventana por la elevada dificultad, pero, a pesar de eso, Skate 2 convencerá sin problemas a todos los patinadores frustrados. ¡Si hasta pueden crearse un alter ego con el completísimo editor de personajes!
Y si el modo para un jugador no acaba de convencer puedes echar mano de los modos para jugar con amigos, tanto a nivel local, con tres modos de juego para jugar con un solo mando, como a través de Xbox Live, donde ocho amigos se juntarán en una zona de la ciudad para proponerse todo tipo de retos mientras comparten un rato de libertad.

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ La ciudad de San Vanelona
- ✓ Buenos modos multijugador
- ✓ El control mejorado
- ✓ Se adapta a tu habilidad
- ✗ El modo carrera...

PUNTUACIÓN

Un as en la tabla y también fuera de ella.

8,7

Detalles

En la calle FEB.

Edita: Atari
Des: SimBim
Jugadores: 1-2
Online: 1-12
A tu manera: Coge el coche que quieras.

MÁS en **xbox.com**

SOLO EN XBOX 360

Una carrera bajo la lluvia, riza el rizo.

RACE Pro

¿Te gusta conducir?

AUTOR: OXM Xcast



Hay dos tipos de jugadores: a los que les gustan los juegos y a los que les gusta jugar. De igual modo, también hay dos tipos de juegos: los que se gustan a sí mismos, con toneladas de opciones y autobombo, y los que gustan, sin artificios ni fanfarrias innecesarias.

Ahora elige lo que eres y lo que te gusta. Si la respuesta es B) y B) (al más puro estilo cuestionario revistero), y te gusta conducir, RACE Pro es tu juego. Se trata de un emulador (porque, según las palabras de Henrik Roos, director creativo de SimBim, simular la realidad es imposible hasta con superordenadores) de carreras, en el que lo más importante son los coches y su comportamiento sobre el asfalto. Es decir, que los suecos de SimBim han intentando reproducir con la máxima fidelidad posible el comportamiento de los superbólidos que presenta el juego, que van desde simples Mini Cooper hasta monoplazas de Fórmula 3000 o los coches del campeonato del mundo de turismos.

Esto tampoco quiere decir que los que somos menos hábiles con estos juegos vayamos a quedarnos sin disfrutar de ***RACE Pro***, puesto que presenta un sistema de ayudas que puede hacer del piloto más kamikaze un verdadero Fernando Alonso, con tan sólo cambiar un par de opciones en el menú. De esta manera, cualquier jugador puede aventurarse en sus múltiples modos de juego, con el carrera como principal reclamo.

En este modo iremos aceptando pequeños contratos con distintas escuderías para, con nuestras victorias, ir mejorando los coches que conducimos y las categorías en las que participamos. Suena bastante bonito, y en la pista luce bien, con hasta 16 coches por carrera, pero tiene un pequeño problema que además se puede hacer

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Carreras con el máximo realismo en el control.	Forza 2 sobre todo, pero también a PGR 4.	Cualquiera que disfrute con un juego de carreras.



Un Caterham, aunque lo parezca, no son antiguos.

Sí, de nuevo, un coche contra el muro.



"A que te meto con el morro."

¿Sabías que?

A LO SUECO

Este estudio nórdico se ha especializado en juegos de carreras para PC, pero debutan en consolas con un motor gráfico propio. Los pilotos de la WTCC usan sus juegos para entrenar

LA WTCC AL DESCUBIERTO

Aunque en nuestro país no goza de gran popularidad el Campeonato del Mundo de Turismo es todo un evento en gran parte del mundo. Consta de 13 pruebas, dispersas por todo el planeta, incluida una carrera en nuestro país.

Este año el campeón del mundo ha sido un piloto de la escudería Seat Sport, Yvan Muller, que además contribuyó con sus 114 a que Seat se erigiera como campeona del mundo por equipos.

Además, se da el caso que un piloto patrio tiene un volante en este equipo, Jordi Gené, que llegó a hacer sus pinitos en Formula 1 como probador, hermano de Marc Gené.



La vista desde la cabina es de lo mas realista.



extensible a la mayor parte de ***RACE Pro.*** Y es que más allá de los coches, su comportamiento y manejo, parece ser demasiado simple sin llegar a serlo de verdad. Esto, trasladado a los modos de juego, viene a significar que no esperes ni un vídeo para celebrar tus victorias o una pantalla especial para las diversas ofertas. Con las opciones pasa lo mismo. Hay un montón y permiten configurar el juego a la perfección, pero parece que el mismo programa tenga vergüenza y no se atreva a mostrar todo lo que tiene, por lo que hay que buscar bien para descubrir todas sus posibilidades.

En referencia del apartado gráfico tenemos como resultado carreras con coches muy detallados, sin rastro de ralentizaciones ni problemas gráficos, pero en medio de unos escenarios un tanto vacíos, pero extraídos directamente de los 13 circuitos reales que recoge ***RACE Pro***, entre los que se encuentra el Jarama, Valencia, Laguna Seca o un circuito urbano en Macao. Vale que despistarse durante un segundo para admirar el detalle (o la falta de él) puede acabar con nuestra carrera perfecta, pero es algo que está ahí queramos o no y, sobre todo para el espectador, hay

XBOX LIVE

Carreras para 12 jugadores online en cualquiera de las clases y totalmente configurables, desde el tiempo hasta la ayudas en carrera.

CURVAS PELIGROSAS

RACE PRO TIENE ALGUNOS DE LOS CIRCUITOS MÁS ENREVESADOS DEL MUNDO. AQUÍ UNOS EJEMPLOS:



1 COLINA DEL PADDOCK
Brands Hatch, Reino Unido
Curva suave a mano derecha en la que tienes que frenar a mitad de giro y volver a torcer más a la derecha. Anda con cuidado o te acabarás fuera.



2 CURVA MELCO
Ciruito Guia, Macao
Vienes embalado por la colina sólo para encontrarte con la curva más cerrada de todo el juego. En la realidad, aquí no se adelante, pero esto es un juego...



3 CHICANE FOCH
Circuito de Pau, Francia
Muy estrecha y con un banco de hierba de gran tamaño a un lado. Si pierdes el control acabas en el muro. Eso le pasó al piloto de la WTCC Augusto Farfus en 2007.



Alonso, primero; al fondo, Hamilton... Ojalá.



Pásate de frenada y el muro será lo que veas.

momentos en que todo parece demasiado desangelado.
Por suerte, la respuesta del sistema de control es simplemente perfecta y cada chicane u frenada es una oda al buen conductor. Si, además, tenemos la dicha de tener en nuestro poder el volante oficial de Microsoft, se convierte en una verdadera delicia, que cualquier aficionado a las carreras tiene la obligación de probar.

Le acompañan algunos modos de juego para varios jugadores, tanto online (que va a dar mucho que hablar) como en una misma consola, por turnos en medio de la carrera, y que son la guinda a un juego que presentaba muy buenas maneras, pero que no ha tomado finalmente la pole en la parrilla de salida. Aun con esas, es una opción a tener en cuenta, si te gustan llos juegos de carreras.



El contacto con rivales no suele acabar bien.







Cada una, un fantástico llavero

CONSIGUE CON MARCA LAS MINIBOTAS DE LAS GRANDES ESTRELLAS DEL FUTBOL

CADA DOMINGO

Por sólo 1,95 € + 3 cupones

1.- **IKER CASILLAS**
Reebok
18 de Enero

2.- **RAÚL**
Adidas Predator
25 de Enero

3.- **XABI ALONSO**
Adidas Pure
1 de Febrero

4.- **MESSI**
Adidas F50
8 de Febrero

5.- **GUTI**
Puma
15 de Febrero

6.- **KANOUTÉ**
Joma
22 de Febrero

7- **VILLA**
Adidas F50
1 de marzo

8.- **HENRY**
Reebok
8 de Marzo

9.- **ROBBEN**
Adidas F50
15 de Marzo

10- **SILVA**
Adidas Pure
o **FORLAN**
Adidas F50
22 de marzo

Forlán
Guti
Kanouté
Villa
Silva
X. Alonso
Henry
Raúl
Messi
Robben
Casillas

AHORA SÍ PODRÁS TENER TODAS LAS BOTAS DE TUS ÍDOLOS

MARCA te ofrece en exclusiva una colección única para los amantes del fútbol: las botas en miniatura de 10 de los mejores jugadores de la actualidad. Si lo prefieres las puedes usar como llavero. Con la primera bota, **GRATIS**, la Caja Expositora y cada domingo una nueva entrega por sólo 1,95 euros + 3 cupones. **Sólo con MARCA.**

adidas


Reebok
Joma

MARCA se sale

Detalles

En la calle 27FEB

Edita: Konami
Des: Double Helix
Jugadores: 1
Online: No tiene
A tu manera: Nada es personalizable

MÁS en xbox.com

Silent Hill Homecoming

El pueblo menos hospitalario de la historia


AUTOR: OXM Xcast

Se suele decir que en los pueblos la gente es mucho más abierta y acogedora que en las grandes ciudades. Silent Hill es la gran excepción a esta regla. Y es que, desde que en 1999, con la primera entrega de la saga, Harry Mason entrara en sus límites territoriales, este pequeño pueblo se ha convertido en todo un santuario para los amantes del terror en su forma jugable.

Han pasado ya casi diez años y los tiempos han cambiado. Lo que fue un juego revolucionario en Playstation se ha convertido en una saga con solera, que ahora debuta en Xbox 360 con la coletilla de Homecoming y un prota más chulo que un ocho.

Todo empieza fuera de Silent Hill, en Shepher´s Glen, previo paso por un hospital, pero de una manera cautivadora. La atmósfera opresiva y casi deprimente sigue estando presente y la cámara, una vez más, se sitúa por encima del hombro del bueno de Alex y su barba de tres días. El objetivo, esta vez, es rescatar/encontrar a Joshua (que poco tiene que ver con el joshua de los Morancos), el hermano pequeño de nuestro héroe.

De esta manera, nos las tendremos que ver con decenas de criaturas más feas que picio y con la oscuridad, los filtros de luz y la niebla típica de la serie. Hasta aquí, novedades las justas, pero sólo hay que echar un vistazo a las imágenes que acompañan a estas líneas para ver que el nivel gráfico ha mejorado mucho. Hay que destacar los modelados de todos los personajes y enemigos y los efectos de luces y sombras. Fallan un poco algunas texturas y algunos momentos de 'pase de diapositivas', pero nada que afecte a la jugabilidad de ***Silent Hill Homecoming.***

Ésta a su vez sufre un cambio importante. Alex es un marine, una persona versada en el combate con armas y cuerpo a cuerpo, con lo que lo de repartir collejas se le da bastante bien. Incluso demasiado bien. Tanto, que hace que en ocasiones los combates no sean más que una mera rutina. Aunque para romper esa tónica están los espectaculares combates con los jefes de nivel. Lo cierto es que la habilidad del personaje hace que la tensión jugando a ***Silent Hill Homecoming*** decrezca, haciendo que los posibles sustos que hay preparados sean menores de lo esperado.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
La quinta entrega de un survival horror clásico.

Se parece a...
Resident Evil, Alone int he Dark y hasta a GOW 2.

¿Para quién?
Seguidores de la saga y los que gusten del miedo.

¿PERO ÉSTO QUÉ ES?

¿Qué es Silent Hill? Un pueblo en la nada, rodeado de niebla y donde un sonido de sirena hace que todo cambie a una especie de infierno oxidado. La gente desaparece porque sí, y los que siguen actúan como verdaderos desequilibrados. *Silent Hill Homecoming* da respuesta a algunos de los interrogantes a este enigma, aunque en un principio Sheperd´s Glen tenga de Silent Hill lo que Marujita Díaz de experta en videojuegos...



¿Sabías que?

ORIENTE OCCIDENTAL

Hasta ahora, del desarrollo de los juegos de esta saga se habían encargado estudios internos de Konami. Esta es la primera ocasión que la creación de Silent Hill se encarga a un estudio occidental.









El filtro de imagen, enfermeras zombie, monstruos surrealistas salido de la mente más enferma... No sólo es una pesadilla, es la nueva entrega de Silent Hill.

La segunda mitad de la aventura es casi genial

Además, tenemos en el lado malo otro pequeño detalle: el argumento avanza extremadamente lento durante la primera mitad del juego e incluso los puzles carecen de dificultad e interés. Si se puede aguantar las primeras y tediosas horas, espera lo mejor, con giros argumentales brutales y algunos retos a nuestra materia gris que de verdad nos van a obligar a pensar seriamente en su solución. Es a partir de este punto cuando de verdad podemos quedar completamente enganchados a un juego que en su primera parte es simplemente correcto, pero que, como en las buenas películas, va preparando al espectador para un clímax final que merece la pena probar. Además, según nuestras acciones, tendremos un final u otro completamente distinto. ¿Para qué pedir más?

XBOX LIVE

Ninguna opción de juego ni descargas contempladas en el menú. Habrá que esperar a una próxima entrega de la saga Silent Hill para ver algo de esto.

XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ La música es genial
- ✓ El sistema de control
- ✓ La atmósfera
- ✗ El principio es muy lento
- ✗ A veces demasiado fácil

PUNTUACIÓN

No es para hacerse 'popó', pero acongoja.



Detalles



En la calle **20 MAR**

Edita: EA
Des: Pandemic
Jugadores: 1-4
Online: 1-16
A tu manera: Elige entre diferentes clases

MÁS en **xbox.com**

El Señor de los Anillos: La Conquista

AUTOR: OXM Lazaro



Al fin podrás experimentar las mejores batallas de la trilogía gracias a los creadores de Mercenaries.

Tras la cancelación de *El Concilio Blanco* habíamos perdido la esperanza de ver un juego basado en el *Señor de los Anillos,* más allá del género estratégico ya explorado por *La Batalla por la Tierra Media II*. Por suerte, Pandemic ha acudido al rescate de los fanáticos de Tolkien poseedores de una Xbox 360 con un título a medio camino entre la mecánica de un Shoot'em-up y el control de un juego de lucha al más puro estilo *Dynasty Warriors*.

Como hemos mencionado, los fanáticos de la saga de Tolkien son los que están de enhorabuena, y no los amantes de los juegos bien acabados, largos y complejos, que se llevarán una desilusión al comprobar que, una vez más, las buenas licencias acaban dando forma a algunos de los peores juegos. Pero hablemos, primero, de todo lo bueno que aporta el título de Pandemic.

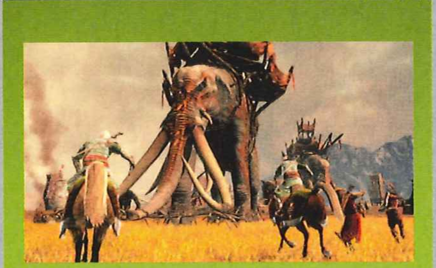
El Señor de los Anillos: La Conquista es, básicamente, un beat'em-up "machaca-botones", con un planteamiento muy similar a *Dynasty Warriors*. Podrás seleccionar entre diferentes clases (arquero, explorador, mago y guerrero, entre otras), controlar a los protagonistas en los momentos más importantes de la trilogía y realizar diferentes ataques cuerpo a cuerpo, de proyectil y especiales. El desarrollo de *La Conquista* te pondrá en medio de las batallas más multitudinarias y decisivas de la trilogía de Tolkien (o más bien, de Peter Jackson, ya que las situaciones son calcadas a las de las películas) y te obligará a alcanzar una serie de checkpoints desde los que podrás retomar la batalla si mueres, una vez completes el objetivo asignado. Al completar la campaña con Gandalf, Aragorn y compañía, se abrirá la campaña de Sauron, en la que podremos controlar a orcos y trolls y acabar con hobbits, elfos y el Mago Blanco.

Lo mejor de *La Conquista* es que tanto en la consecución de los objetivos como en su desarrollo en general, se asemeja a un shoot'em-up. Por tanto, sus posibilidades

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un "machaca-botones" basado en ESDLA.	*Dynasty Warriors* y algún que otro shoot'em-up.	Exclusivamente para fanáticos de la saga de Tolkien.

CLASES







ELIGE CON INTELIGENCIA
Dependiendo de la situación, el escenario o tus preferencias personales, podrás elegir entre diferentes clases de personaje. De forma básica, podrás encarnar a un guerrero, un mago, un arquero o un explorador. Al llegar a un determinado punto de cada escenario (normalmente al final), tendrás la posibilidad de encarnar a uno de los personajes protagonistas de la historia: Gandalf, Legolas, Gimli o Aragorn.

¿Qué quieres ser, un elfo o un orco?

multijugador no iban a ser menos: modo cooperativo para cuatro jugadores, on-line y split-screen, y competitivo para un máximo de 16 personas a través de Live. Y como ya hemos avisado, no es oro todo lo que reluce, y el fan de Tolkien y Jackson será el único que disfrutará del juego por muchos motivos. Para empezar, el control de los personajes es lamentable; completar un simple combo de tres o cuatro golpes es todo un logro, pero no por la complejidad de su planteamiento (que es de lo más simple), sino porque no hay forma de hacer "lock-on" sobre los enemigos y los combos acaban golpeando al aire. Su desarrollo es simple y repetitivo hasta decir basta (y mira que había posibilidades con la licencia de ESDLA) y la inteligencia artificial de los enemigos brilla por su ausencia. La duración de cada campaña está entre los 60 y los 80 minutos (en unas dos horas te habrás acabado el juego) y, técnicamente, lo único que se salva es la belleza de los diseños que ya mostrase Peter Jackson en la trilogía cinematográfica, porque el juego no aporta nada destacable en su apartado gráfico. En resumen, Pandemic ha creado un juego que sólo los fans de Tolkien podrán disfrutar... si juegan juntos a través de Xbox Live.

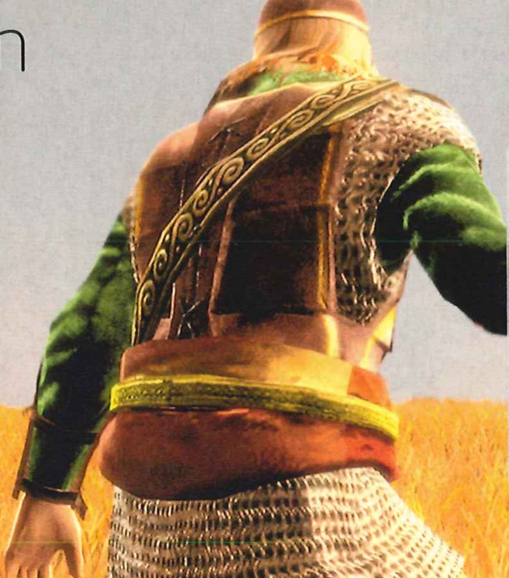

Los trolls son los enemigos más fuertes del juego.

¿Sabías que?
CAMPAÑA DE SAURON
Una vez completes la campaña de Aragorn, Gandalf y compañía, se abrirá la campaña de Sauron, en la que podrás encarnar a orcos y trolls y darle la vuelta al argumento que da vida a El Señor de los Anillos.


Si te descuidas, te atraparán las bestias de los Nazgûl.



Una vez más, una gran licencia es utilizada para crear un juego mediocre



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX **VEREDICTO**

- ✓ Vive las mejores batallas de ESDLA
- ✓ Comparte la experiencia on-line
- ✗ Es simple y repetitivo como pocos
- ✗ Su sistema de control es horrible
- ✗ No aporta nada nuevo técnicamente

PUNTUACIÓN
Exclusivamente para fans de Tolkien.



Detalles

En la calle 17 FEB

Edita: Atari
Des: Ascaron
Jugadores: 1-8
Online: 1-8
A tu manera: Elige raza, luz/oscuridad...

MÁS en **xbox.com**

Sacred 2

Ascaron resucita un género que parecía extinto y exclusivo de la generación de 128 bits con un RPG de estilo occidental

AUTOR: OXM Lázaro

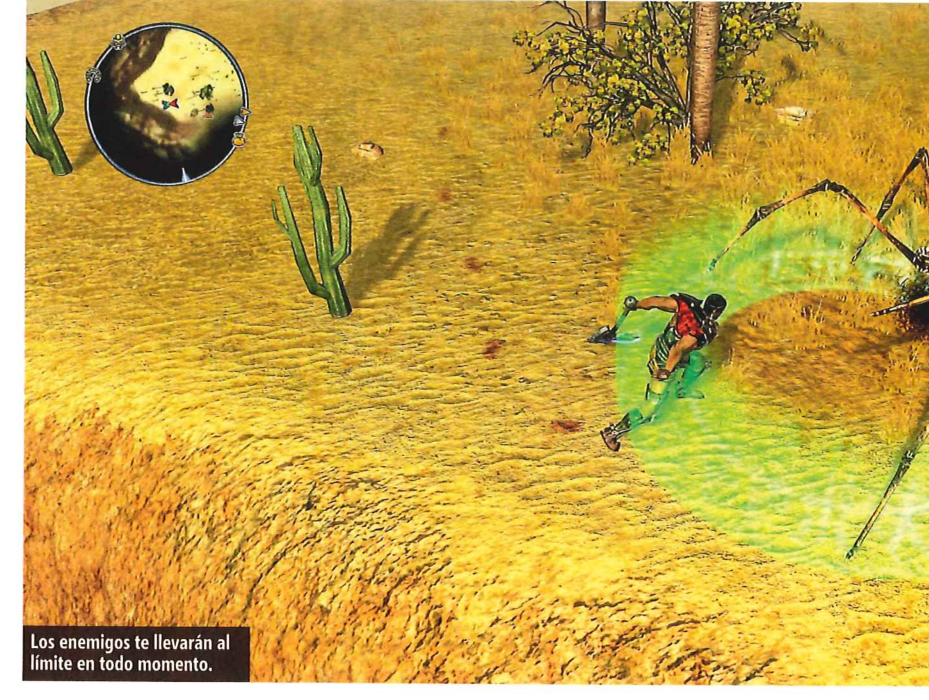


Con el cambio generacional, algunos estilos de juego han ido evolucionando, otros se han mantenido prácticamente inalterados (salvo por la calidad de sus gráficos) y otros no han llegado a pisar la generación actual, como es el caso del "RPG occidental" al estilo Diablo o Baldur's Gate... hasta ahora.

Ascaron se ha inspirado en los grandes del género ya mencionados y ha hecho uso de la potencia de una consola como XBOX 360 para incluir todo tipo de elementos nunca antes vistos en un Action RPG como Sacred 2:


EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un RPG de corte "occidental" de lo más completo.	Diablo, Baldur's Gate, Neverwinter Nights...	Fans de la saga Diablo y del RPG occidental.


Los enemigos te llevarán al límite en todo momento.



La movilidad de los personajes es bestial.



Tendremos cantidad de animales para montar.



Las áuras de protección te permiten avanzar rápido.



Los poderes mágicos te pueden sacar de apuros.

COOPERATIVO Y COMPETITIVO

Si quieres completar el modo historia junto a un amigo, basta con que éste se conecte a tu partida para continuarla desde donde estés, aunque la dificultad aumentará ligeramente. Si lo que quieres es luchar contra hasta siete jugadores a través de internet, Sacred 2: Fallen Angel también te dará la oportunidad de hacerlo, aunque más te vale aumentar el nivel de experiencia de tu personaje antes de intentarlo...



Fallen Angel. Como hemos dicho el juego es muy similar a Diablo y, lógicamente, a la primera entrega de Sacred (aparecida únicamente para PC), pero incluye elementos como opciones multijugador on-line (hasta 8 jugadores), un gigantesco mapeado repleto de misiones para completar en el modo historia, posibilidad de personalizar al máximo a nuestro personaje, etc.

Personalización e historia

Al inicio del juego podremos personalizar el aspecto de nuestro personaje, elegir su raza (Sacred 2 mezcla elfos, robots y mitología egipcia sin ningún pudor), seleccionar si seremos un guerrero de la luz o de la oscuridad... y lo mejor de todo es que Ascaron ha diseñado un modo historia para cada una de las razas del juego (con diferentes misiones), que se duplica al darnos la oportunidad de pertenecer a la "orden" de la luz o de la oscuridad. Además, las opciones de personalización no terminan en el comienzo del juego, ya que a medida que ganamos experiencia podremos ir personalizando cada una de las características físicas y mágicas de nuestro personaje, así como ir ramificando cada ataque especial para adecuar el personaje a nuestro gusto. Sacred 2: Fallen Angel es un Action RPG occidental, de corte clásico, larguísimo, con muchas opsiones de personalización, modo multijugador y con banda sonora de Blind Guardian; ¿se puede pedir más?

Sacred 2 consigue enganchar



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO

- El género Action RPG aterriza en 360
- Posibilidades de personalización
- El modo historia cooperativo
- Técnicamente no es una maravilla
- Si no te gusta el género, mal vamos

PUNTUACIÓN 7,7

Solo encantará a los fans del género.

»Detalles

En la calle 12 FEB

Edita: Digital Bros
Des: Arc System Works
Jugadores: 1-2
Online: 1-2
A tu manera: Elige tu personaje preferido

MÁS en **xbox.com**

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

¿Habías luchado alguna vez contra un conejo mago?

El tamaño de algunos personajes es inmenso.



Battle Fantasia

Para novatos y expertos, entre la lucha y el RPG.

OXM Lázaro
AUTOR:



Los creadores de la saga *Guilty Gear* se dan un respiro entre tanto combo y dejan a su creadora de personajes, Emiko Iwasaki, dar rienda suelta a su imaginación y llevar todo el peso narrativo y creativo de su primer juego de lucha en 2D con gráficos poligonales.

Pese al gran salto generacional que hemos sufrido desde la aparición de *Street Fighter II*, el género de la lucha 2D sigue teniendo un increíble éxito en Japón a estas alturas, donde las compañías siguen lanzando títulos de la más diversa temática que llenan los salones recreativos del País del Sol Naciente, para deleite de los locos del combos que allí habitan. ***Battle Fantasia*** es una excepción, entre tanta técnica de lucha y tantos parecidos entre los títulos del género. Por un lado, el título de Arc System Works puede ser jugado por cualquier persona, independientemente del nivel que haya adquirido en el género con el paso del tiempo; por otro, la temática elegida para ***Battle Fantasia*** es de lo más original y recuerda a un RPG nipón, más que a un juego de lucha: personajes gigantes o muy pequeños, estética pseudo-medieval, la cantidad de energía que resta cada golpe aparecerá representada por números en pantalla...

Dar cera, quitar cera

Al igual que en *Street Fighter IV* (que irremediablemente le robará todo el protagonismo a ***Battle Fantasia***), en el título de Arc System Works podremos jugar de la forma más básica (y avanzar en el juego) o, si somos más técnicos y 'cultivados' en el género de la lucha, aprovechar todas las posibilidades a nuestro alcance. ***Battle Fantasia*** ofrece la posibilidad al jugador de realizar todo tipo de combos y especiales y añade dos técnicas no muy comunes en la lucha 2D: Heat y Gatchi. La primera de ellas permitirá potenciar los ataques durante un breve periodo de tiempo (a cambio de restar energía de 'super') y, además, de un modo diferente para cada personaje. La nota técnica, que encantará a los seguidores de *Street Fighter III*, la pone el movimiento llamado Gatchi. Al ejecutarlo (pulsando un único botón), nuestro personaje hará el típico movimiento 'taunt', pero si es

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego de lucha de los creadores de Guilty Gear.	Waku Waku 7 y a cualquier RPG japonés.	Aficionados y freaks del género de la lucha.



El cel-shading hace que todo parezca de dibujos animados.

PERSONAJES PARA TODOS

Battle Fantasia cuenta con un plantel de personajes de lo más original. A pesar de las diferencias en el aspecto de cada uno, no es difícil controlar a ninguno de ellos y todos cumplen los estereotipos clásicos de los juegos de lucha.





El diseño de los personajes es de lo más original.

Sus gráficos en 3D permiten continuas florituras como ésta.

Crazy Cat Dance

¿Sabías que?

EMIKO IWASAKI

La diseñadora de personajes de Guilty Gear no sólo da vida a todos los luchadores de *Battle Fantasia*, también se ha encargado del argumento del modo historia y hasta le ha puesto voz a Marco.



Al hacer un súper se desatan todo tipo de efectos gráficos.



Divertido para novatos y complejo para expertos

golpeado en ese momento, atacará el enemigo cancelando cualquier golpe recibido, al más puro estilo Parry.

Una de las novedades, con respecto a la versión original para recreativa del juego, es su modo historia. Al principio, y entre cada uno de los combates disputados, descubriremos por qué lucha cada uno de los personajes. Como era de esperar, a estas alturas el título de Arc System Works incluye la posibilidad de combatir contra cualquier persona a través de Xbox Live.

Battle Fantasia es un título muy original, adecuado tanto para expertos de la lucha como para principiantes... Pero sale en el peor momento, junto a *SFIV*.

XBOX LIVE

Podrás crear una partida o unirte a otra ya existente para luchar contra jugadores de cualquier parte del mundo.

XBOX 360 VEREDICTO

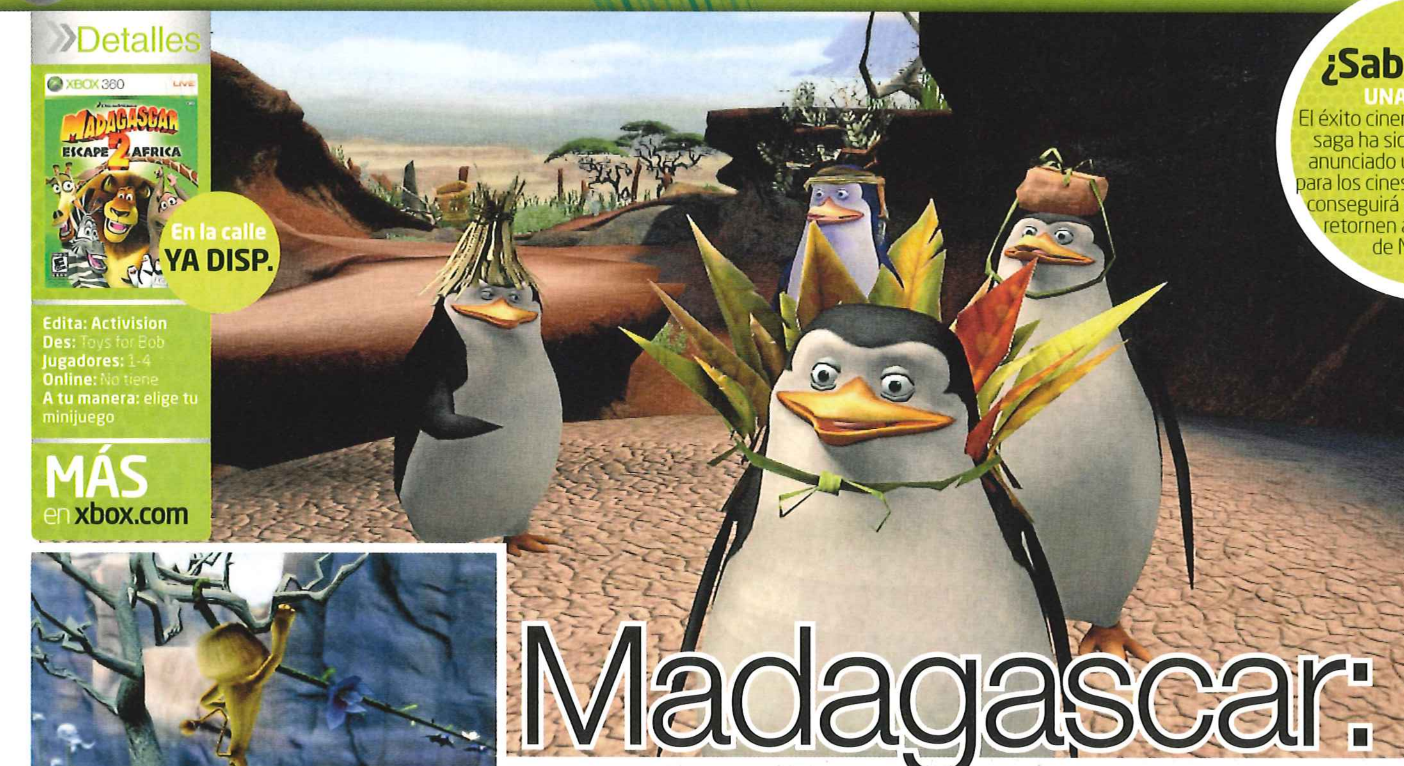
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- Un montón de diferentes personajes
- Sencillo y técnico al mismo tiempo
- Bonitos gráficos 3D con cel-shading
- Modo versus a través de Xbox Live
- Sale en el peor momento (con SFIV)

PUNTUACIÓN

Original y divertido; sale en mal momento.





»Detalles

En la calle YA DISP.

Edita: Activision
Des: Toys for Bob
Jugadores: 1-4
Online: No tiene
A tu manera: elige tu minijuego

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?

UNA TRILOGÍA

El éxito cinematográfico de esta saga ha sido tal que ya se ha anunciado una nueva entrega para los cines. Llegará en 2011 y conseguirá que los personajes retornen a su apacible zoo de Nueva York.

El increíble mono-araña-león ataca de nuevo.

Bonito, pero no lo suficiente para nosotros.

B Use

Madagascar: Escape 2 Africa

¡Dios mío, animales que hablan! ¿No os parece lo más gracioso que habéis visto?

AUTOR: OXM Xcast



Aunque no lo creáis, nos hacen gracia los animales que hablan. De hecho, en Narnia, cada vez que aparece el león nos entra un ataque de risa que ya querrían escuchar algunos humoristas. Por eso, esta franquicia creada por Dreamworks para el mundo del cine nos ha atraído siempre. Además, hay que reconocer que el rey lémur tiene unos toques de humor geniales en esta secuela en la que los protagonistas de la primera peli intentan volver al zoo de Nueva York, pero se quedan a medio camino.

Con esta premisa y siguiendo el hilo argumental del juego nos encontramos ante un producto sorprendentemente sólido y divertido, si tienes menos de 14 años. De hecho, Madagascar 2 se posiciona sin ningún resquemor como un juego de plataformas para los pequeños de la casa, con mucha aventura, minijuegos a tutiplén para que no se aburran de hacer lo mismo todo el tiempo y buen doblaje al castellano.

Qué más da entonces que las voces sean sólo aceptables (ni parecidas a las de la película), la dificultad sea baja (por lo de producto para niños) y el apartado gráfico poco más que un port directo de las versiones Wii y PS2. Si has nacido antes de 1993, olvídate de Madagascar 2, es algo simple para el tipo de aventuras que hay en Xbox 360. Si no es así, puedes pasar muy buen rato en compañía de los personajes más divertidos de la pasada navidad, y además tiene un montón de minijuegos para divertirte con amigos.

Para ser un juego de niños el guión no está mal.

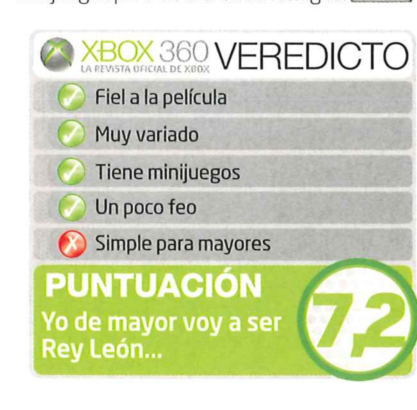


EN UN PISPÁS

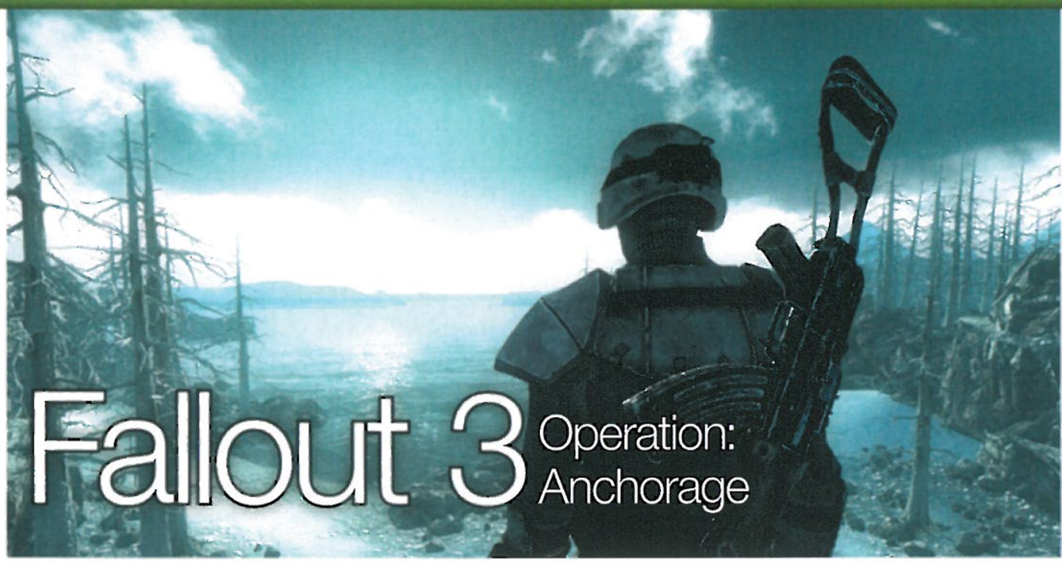
¿Qué es? Un plataformas para los más jóvenes de la casa.

Se parece a... Mario 64, Banjo Kazooie, Ratchet y Clank.

¿Para quién? Nacidos a mediados de los 90 para delante.







Fallout 3 Operation: Anchorage

¿Qué hay de nuevo, viejo?



Volvemos al mundo post-apocalíptico de Fallout 3, al desértico Yermo devastado por las explosiones nucleares y la posterior radiación, donde nos ha quedado una cosa muy clarita: Somos nuestro peor enemigo. Este excelente juego de rol recibe ahora la primera de tres expansiones, para todos aquellos que se quedasen con ganas de más. En Operation: Anchorage experimentamos varios acontecimientos previos a los desastres nucleares gracias a un simulador militar. Entre 4 y 6 horas de juego, con logros añadidos, en las que viajamos al pasado para infiltrarnos en una gran base controlada por el ejército chino.

Nuevos compañeros

La novedad es que ahora nos acompaña un gupo de soldados –algo que en el juego original ocurría de manera ocasional e irregular- pudiendo ordenarles tácticas de sigilo o de ataque directo, ganando mucho en profundidad. Por tanto la relación con otros personajes aumenta y mejora, y las batallas en grupo recuerdan en cierta manera, a los anteriores títulos de Fallout más enfocados a la estrategia. También es muy reconfortante ver un escenario completamente nuevo creado específicamente para la ocasión.







Fable 2 Isla Konthole

Estoy cansado... muy cansado...



Han pasado muchos años ya desde la muerte de mi hermana y, al final, el llevar a cabo mi venganza no le ha otorgado calma ni paz a mi alma atormentada. Han sido muchos años de viajes, noches sin dormir, cuevas exploradas... y locuras, heroicas claro, pero locuras al fin y al cabo. Y si me paro a reflexionar en todos los lugares que he conocido y en sus habitantes, y todas las misiones completadas en aras de lograr que este mundo sea un lugar mejor. Donde no sea necesario enfrentarse a traficantes de esclavos y bandidos, balverinos savajes o maliciosos hobbes para poder disfrutar de la bondades tan bellas que nos ofrece Albión.

Y, ahora que podía descansar por fin, mi sino me conduce hacia una nueva encrucijada: desempolvar mi antiguo sable y retomar los caminos... o quedarme sentado en mi porche, fumando en pipa y olvidarme de todo.

Por 800 Ms points, podrás revivir tus aventuras acompañado -de nuevo- por nuestro peludo amigo. Una expansión que no ofrece nada nuevo a lo visto ya en Fable II, pero que sin duda hará que, si disfrutaste el título original, pases a los mandos de tu consola unas cuantas horas más con una nueva mega-quest de ambientación nunca vista antes en Albión. Además, 3 nuevos logros por un total de 100G (uno de recolección, otro concedido por la consecución de la propia misión y un tercero y muy original de recolección e intercambio de objetos, donde podremos obtener, por ejemplo, la versión medieval de un Lancer y una serie de ítems especiales que serán la delicia de cualquier coleccionista).

No será una excusa para comprar Fable II, pero si al final te decides por adquirir este contenido descargable, podemos asegurarte que tendrás contenido suficiente, en calidad y cantidad, para considerar amortiza la inversión.



TODO 360

SACA TODO EL JUGO A TUS JUEGOS FAVORITOS DE XBOX 360

Left 4 Dead

Trucos de expertos para mutilar a multijugadores

Cuando llegue la invasión zombi -que llegará con el cambio climático, eso dicen- nos va a pillar bien preparados. Las 30 veces que has visto '28 Días Después' (acuérdate, los muertos vivientes corren, y mucho) y las horas que le estamos echando a Left 4 Dead van a tener su justa recompensa. Y nosotros os enseñamos.

JUEGO



8/10, ISSUE 41

LOS HUNTER, CAZADORES

Además de los tanques, los cazadores desatan el ataque en grupo más mortífero. Una buena forma de evitar el fuego de los supervivientes es atravesar los muros. Agáchate y presiona el gatillo derecho para cargar el ataque en carrera. Apunta al muro y suelta. Cuando 'dispares' rodéalo con botón derecho y salta de nuevo. No es fácil, pero con un poco de práctica descubrirás lo práctico que resulta.

LOS TANQUES



Los tanques 'operan' mejor a los más débiles. Te mueves con mucha lentitud y eres blanco fácil para los jugadores con su salud en verde, pero cualquiera que esté en naranja o rojo estará demasiado maltrecho para superar tu demoledor ataque.

LOS BOOMER

El poder de los boomer reside en saber dónde y en qué momento soltar su masa viscosa. La posición ideal es en frente de los supervivientes, pero fuera de su línea de visión. Así les cogerías desprevenidos. Dado que el ataque de bilis tiene una recarga más lenta que el resto, es mejor esperar a ocupar una posición idónea antes que lanzarte a un ataque kamikaze. Cuanto más cerca de los supervivientes 'explotes', más daño causarás.

LOS SMOKER



Hay varias formas, todas ellas baratas, de apuntarse una víctima con un solo toque de tu lengua mortal. La más fácil es en la subida al tejado en el modo No hay Piedad. No tienes más que ponerte al acecho en un edificio diferente al de los supervivientes. Usa entonces tu lengua kilométrica para empujarles al precipicio. Simple, y también brillante.

Left 4 Dead ha conseguido cautivarnos de una manera espectacular, y es que su multijugador es a todas luces de lo mejor que hemos podido ver en 2008...

CUIDADO DÓNDE MIRAS... Y CÓMO



La luz de tu linterna atrae a las Brujas como a los mosquitos tigre de la Ría de Arousa en verano. La claridad las alerta casi de inmediato. La luz también provoca que los infectados más próximos te ataquen con mayor rapidez. Pon la linterna en off, muchos simplemente te ignorarán.

ATAQUE AL TANQUE

Hay dos maneras principales de vérselas con esa masa mastodóntica de carne putrefacta. La más común es que uno de los jugadores se acerque a tener unas palabritas con él, que le atenderá con la máxima atención. El resto que vacíen sus cargadores en ese cuerpo deforme, en plan Heat. Si no queréis sacrificar a un colega como si fuera un cochinillo en Segovia, probad a dispararle mientras le vais rodeando. Añadid un par de molotovs a la mezcla y tal vez salgáis del aprieto con todos los miembros en su sitio.

COMO UNA LOSA

Los tanques tienen la dichosa manía de tirarte gigantescas losas en cuanto te ven asomar la jeta, sobre todo si tienes en tus manos una ametralladora. La huída no es esta vez un buen recurso, porque además de feos son más precisos que un tiro libre de Calderón -José Manuel, no Ramón-. La mejor opción es disparar a las losas.

LA CURA DE TODOS LOS MALES



Para desbloquear el Logro Indestructible no puedes recargar tu salud en toda la misión. Asegúrate de que el resto de tus compañeros lo saben, o alguno de ellos tratará de ayudarte dándote un botiquín. Truco: las píldoras contra el dolor no te impiden ir a por el Logro.

COMANDO ANTIBRUJAS



Conseguir el Logro Coronado por matar a una Bruja de un disparo en la cabeza suena endemoniadamente difícil, lo sabemos, pero no lo es tanto. Sabemos de buena tinta que la única condición indispensable es disponer de una automática. Puedes caminar detrás de una de ellas y esperar a que se coloque justo encima de tu hombro, o bien aproximarte de frente al engendro y esperar a que se ponga en pie. En ambos casos tendrás unos instantes, breves, para dispararle a conciencia. Vacía el cargador, así tendrás más posibilidades de conseguir el Logro.

Juega más
Los mapas de Far Cry 2

Precio Gratis

Echa un vistazo a los mejores mapas y conoce a los cracks que los fabricaron

Además de ser el shooter más realista del mercado, *Far Cry 2* trae un editor que te permite crear tus propios mapas multijugador. Ya hay alrededor de 500 disponibles, completamente gratis, si tienes en tu poder el juego y una cuenta Gold. Hemos seleccionado nuestros favoritos y hemos charlado con sus creadores para conocer sus influencias e inspiraciones, en plan Punset. Todos los mapas los puedes tener en tu consola.

MAPA 01: D-DAY

Creado por Banshee360
Partidas jugadas: 1342

El diseño de Banshee360 está basado en las playas de Normandía. ¿Te suena? Este es el más jugado por la comunidad FC2. Banshee360 reconoce que le ha sorprendido el éxito de su criatura: *"Es agradable ver cómo juega tanta gente con él. Mi momento favorito es cuando un equipo convierte la playa en un infierno bombardeándola desde el barco"*. **No te lo pierdas:** Machaca desde la playa.



MAPA 02: WORLD INVASION DAY 3



Creado por oO WILKY Oo
Partidas jugadas: 538

La creación del jugador neoyorquino Larry Wilkinson es totalmente diferente por el escenario. Estás en una estación espacial con una privilegiada vista al planeta Tierra. Echad un vistazo a la decoración. *"Empleé de tres a seis horas al día durante una semana para tener el mapa a punto"*, reconoce Wilk. *"Hay tanto detalle que lo que quisieras añadir te llevaría un buen rato para recolocar cada cosa en su sitio". "Los aliens de carne, la estación espacial y el planeta debajo de ella son cosas que no esperas encontrarte en un mapa de este juego, con toda su decoración africana. El escenario de la batalla alien es mi parte favorita."*
No te pierdas: Es uno de los mapas más simétricos, así que es ideal para los juegos en equipo.

MAPA 03: LE TOUR EIFFEL

Creado por BeurtD23
Partidas jugadas: 691

La postal más famosa de París quiere ocupar un sitio en el disco duro de tu consola. La creación de BeurtD23 no sólo es una obra de arte, es que es casi una réplica exacta a escala. Haz la prueba y verás cómo te lleva seis minutos subir todas las escaleras hasta la cima. Lo único que decepciona ligeramente es la vista. Far Cry no tiene la suficiente memoria para construir la torre y además la ciudad entera. Sería pedir demasiado.
No te pierdas: Hay un restaurante y excelentes puntos de francotirador.



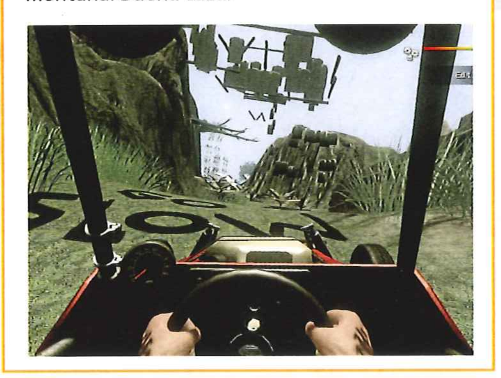
MAPA 04: IMPOSSIBLE RACE 1

Creado por ll A c ii d ll

Partidas jugadas: 367

Sorprende la popularidad de este mapa, si tenemos en cuenta lo difícil que es matar, o ver, a cualquier enemigo. Se trata de la carrera más difícil del mundo, descendiendo una peligrosísima montaña. Nosotros ni siquiera hemos conseguido superar la mitad de la carrera sin convertir nuestro coche en una bola de fuego.

No te pierdas: Ignora la carrera y busca la posición de francotirador en lo alto de la montaña. Buena caza.



MAPA 05: THE SARLAK

Creado por Placide

Partidas jugadas: 178

Jugar por primera vez al mapa de Placide es como darse un paseo por El Retorno del Jedi, con Jabba tirando de la cadena al cuello de Leia y Lando disfrazado con el ridículo casco de jabalí. "Ya había intentado construir a Sarlak en el 'Far Cry Instincts: Predator', dice Placide. "Far Cry 2 tiene el mejor editor, pero aún así me llevó 11 horas construirlo".

No te pierdas: Apunta el lanzagranadas a la bodega del barco para hacer salir a los jugadores a la cubierta, y acribíllalos.



MAPA 06: WATERWORLD

Creado por Dayton28

Partidas jugadas: 422

La recreación de la película postapocalíptica de Kevin Costner (de Jesús) es nuestro mapa favorito. Sin discusión. No sólo es una preciosidad, es que está bien equilibrado y es extremadamente divetido de jugar. La isla de chatarra es la estructura principal, e incluye el barco de los Smokers, el Exxon Valdez, a un par de brazadas de distancia. Es el escenario que más tiempo ha tardado en ser construido, alrededor de 50 horas. Dayton28 reconoce orgulloso: *"Empecé viendo la peli y dibujando cada rincón de la base para ver qué encontraba en el editor que sirviera para recrearlo.* No te pierdas: Ataca a los jugadores que corren como ratas en la cubierta del barco.

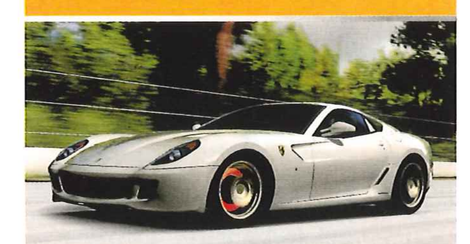




RETA AL EQUIPO OXM

¿Has creado un mapa y quieres enseñárselo al equipo OXM? El próximo 19 de febrero a las 12:00 de la mañana, estaremos en Xbox Live. Manda un mensaje a OXM Xcast y entraremos a probar tu mapa. Luego contaremos la experiencia en la revista del mes que viene.

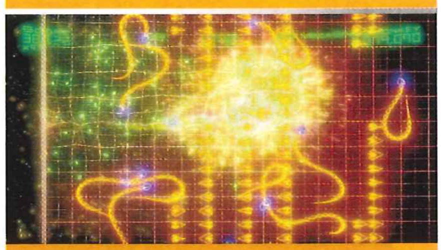
LOS RETOS DE LOS LECTORES



VUELTA RÁPIDA FORZA 2 (Mugello)

Queremos que consigas la vuelta más rápida a la versión larga del circuito italiano de Mugello, que contiene Forza 2. El mes pasado te detallamos una guía del circuito para aprovechar cada frenada o cada derrape, pero queremos que lo consigas con cualquier coche de clase R3. Bate nuestros tiempos y envía tu tiempo con tu gamertag al mail xbox360@unidadeditorial.es, Alonsos del mando..

JJGSXR	1.55.447
ORANDO	1.46.207
y2kundertaker	1.41.568
Redline Rossi	1.40.197
SpacemanisPLOP	1.40.560
Marcos Mantis	1.41.836
Small2	1.42.077
Captain handbag	1.43.559
x Ya iViaiVi x	1.44.644
Rallyeboy	1.47.760



EL RETO DEADLINE PARA GEOMETRY WARS 2

Apúntate a nuestro reto de *Geometry Wars 2*. Para participar sólo tienes que mandar un mail a xbox3602unidadeditorial.es con tu gamertag y tu puntuación en el modo Deadline. Aquí te pasamos los puntos de algunos de nuestros colaboradores. ¿Sóis capaces de mejorarlos?

Doublelift	38,194,775
DamageProof83	36,653,075
KevinoHeat	25,153,595
Sikamikanico	23,840,710
NvUs R e M i X	20,110,955
Thehumanmanuk	15,221,130

10,000 puntos en un

Aquí tienes nuestra guía actualizada de los logros más ridículos del universo 360 ¿Acabas de comprarte la blanquita y todos tus colegas tienen toneladas de puntos? Que no cunda el pánico. Un fin de semana a la sombra y los tendrás a todos a rueda.



PERDIDOS 1000 PUNTOS EN 4 HORAS

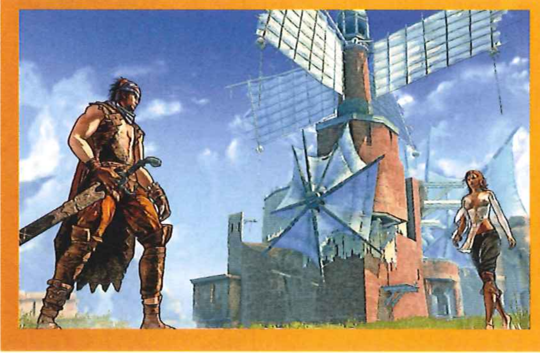
Completar *Lost* es una tarea titánica, y no por su extraordinaria complejidad, es muuuuuuuy aburrido. Hazte con una guía. Cuando resuelvas los enigmas, el resto es pan comido.

VAMPIRE RAIN

600 PUNTOS EN 1 HORA

Lo más difícil de poner a buen recaudo los puntos con este juego es que necesitas tener a un amigo que tenga una copia de *Vampire Rain* (algo tan improbable...). Casi todos caen mediante logros fáciles en el modo multijugador. Te dan 50 puntos por ganar una partida en el modo objetivo; 50, por una muerte en modo melé; 50, por matar al no muerto que lleva la bandera, o 200 más, por acumulación de víctimas vampíricas.





PRINCE OF PERSIA

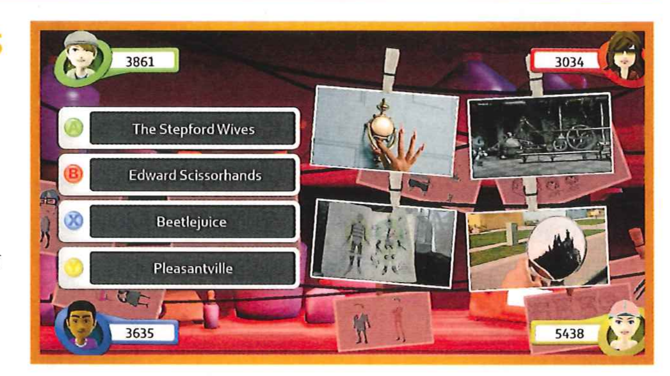
140 PUNTOS EN 30 MINUTOS

El nuevo *Prince of Persia* te pone un piso sólo por poner el juego a rular. Te dan diez puntos por darle al start, otros 10 por hablar con Elika, 10 por tu primer paseo por los muros y mucho más. Incluso te regalan 20 puntos cuando bloqueas el primer ataque enemigo y otros 10 por noquearlo. Máxima recompensa para el mínimo esfuerzo. A ver si se aplican esa fórmula mágica los profes y los jefes...

SCENE IT? GRANDES ÉXITOS DE TAQUILLA

200 PUNTOS EN 40 MINUTOS

Echa una partida larga a *Scene it?* y coleccionarás un buen puñado de GP sólo por contestar correctamente a las preguntas que se te formulan. Los únicos puntos que te costarán un poco de trabajo son los que te obligan a hacer una ronda perfecta. Las rondas de escenas pixeladas o los clips de sonido son normalmente las más fáciles.



GOLDEN AXE

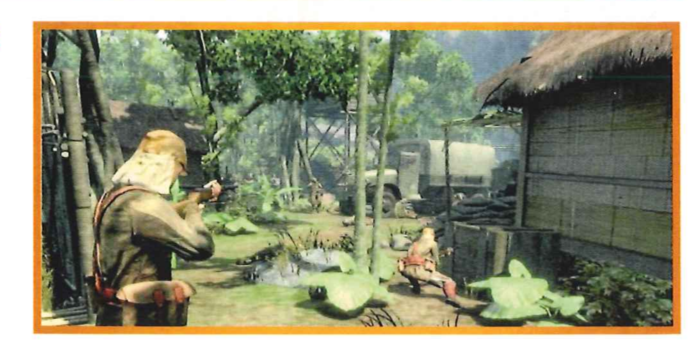
200 PUNTOS EN 25 MINUTOS

Conseguir el máximo de GP es tan fácil que da vergüenza. La mayoría de esos puntos te los dan por lanzar un hechizo o subirte a lomos de un dragón. El único complicado es el que se te concede por un Perfect, ya que no puedes guardar y recargar. Con un colega que te haga el favor de encargarse de los rivales más duros lo tendrás mucho más sencillo.

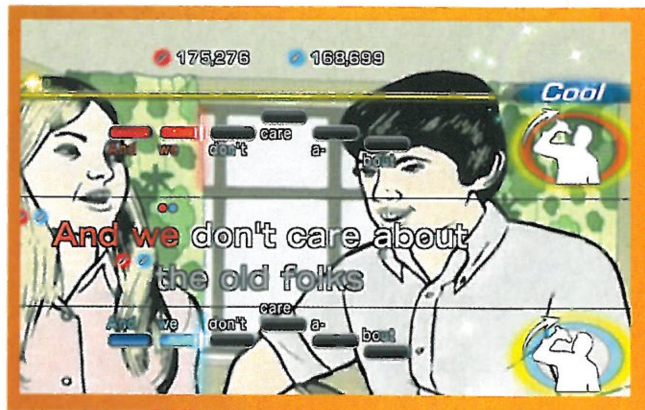
BATTLE FOR THE PACIFIC

460 PUNTOS EN 2 HORAS

El shooter desafortunado del Canal Historia logró entrar en la ídem, gracias a ser uno de los juegos más cortos y fáciles. Para lograr todos los puntos en el modo campaña tienes que acabarla en el modo difícil, pero aún así está tirado. Los puntos del multijugador son más que imposibles de conseguir.

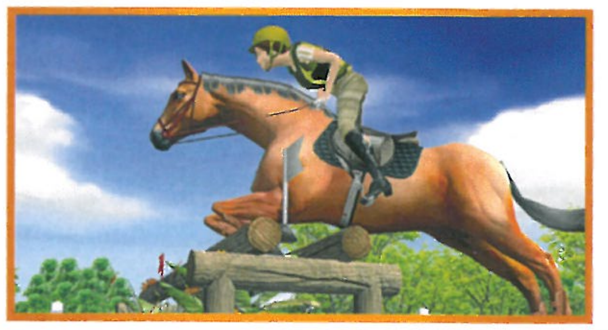


fin de semana



LIPS
200 PUNTOS EN 2 HORAS

Una sorprendente cantidad de puntos caen a tu casillero sólo por visitar los menús y abrir un modo por vez primera. Total, 70 puntitos sólo por darte una vuelta por el juego. Conseguir el logro Aplauso te da 25 GP por acompañar la música con tu mando. El logro del 'Renacimiento de lo Cool' te da 30 puntos facilísimos por 10 bonos de llevar el ritmo y no desafinar (cool) en una ronda.



MY HORSE AND ME 2
820 PUNTOS EN 2 HORAS

Si puedes soportar la vergüenza de que el jueguecito figure en tu gamertag tienes una mina de puntos entre las manos. Sólo por acabar el juego en modo Pro te dan 190 puntos, y no es nada difícil. El resto son sencillísimos, a excepción de uno, el que te obliga a encontrar todos los ítems del guardarropa. Suerte, valor y un buen MP3 para distraerte.



YOU'RE IN THE MOVIES
190 PUNTOS EN 1 HURA

No es que este juego vaya a hacer historia, pero al menos tiene un buen cargamento de puntos de fácil acceso. Con completar decentemente los mini juegos te dan un buen puñado, y el pastel se completa por acabar cinco peliculitas de nada. En un ratito, listos.





LEFT 4 DEAD
200 PUNTOS EN 1 HORA

Lo mejor de *Left 4 Dead* es que no tienes que ponerte a hacer tareas estrafalarias, como hacerte amigo de un zombi o pegar siete tiros a una tele encendida a 1.000 metros de distancia para lograr los puntos. Juega normalmente el juego, hazlo razonablemente bien y lograrás 200 puntos. Los logros más fáciles se desbloquean por matar a los infectados más raritos. Incluso hay 10 puntos extra por liberar a un amigo del armario.

Y EL RESTO...

CSI: HARD EVIDENCE
1000 PUNTOS EN 3 HORAS

Como Lost, es una pesadilla si no puedes obtener una guía para superar algún acertijo de locos.

NHL 2K6
1000 PUNTOS EN 1 HORA

Sólo tienes que asegurarte de que el juego está en mínima dificultad y hale, a por la Stanley Cup.

MADDEN NFL 06
1000 PUNTOS EN 1 HORA

Algunos de los puntos más fáciles que puedes encontrar. Simula una temporada y ya tienes 400. El resto, en un par de partidos.

OPEN SEASON
1000 PUNTOS EN 3 HORAS

No hay duda de que este juego de plataformas es densito, pero también muy fácil. No tienes que emplearte a fondo.

FUZION FRENZY 2
1000 PUNTOS EN 3 HORAS

Sólo necesitas un amiguete para vaciar la caja de puntos. Cada vez que ganes la ronda con un personaje distinto, 50 GP.



TNMT
1000 PUNTOS EN 3 HORAS



Aquí tienes 1.000 puntos sencillos, al alcance de tu concha.

En tu disco

El mejor remedio para pasarlo bien en este principio de año.





OXM Xcast
AUTOR:



Ah... el segundo mes de este nuevo año. De momento, ha ido todo relajadito. La cuesta de enero se ha empinado infinitamente y el primer mes de 2009 ha acabado casi con los mismos juegos con los que terminó el año anterior. Por eso aprovechamos para rescatar algunas pequeñas joyas de Navidad. Ningún superventas (excepción de PES 2009) para que podáis probar todos esos juegos que se os han escapado y que quizá os acaben conquistando.
Es el caso de Viva Piñata: Troubles in Paradise, Tomb Raider Underworld o el excelente NBA 2k9, un simulador de baloncesto con todas las de la ley.
Le acompañan Madagascar 2 y un ramillete de juegos arcade de la último hornada, previa al nuevo dashboard. Y, por supuesto, más imágenes de jugador, y todos los contenidos a los que os tenemos acostumbrados mes a mes.

2 Viva piñata: Troubles in Paradise

¿Qué es?
La segunda parte de uno de los grandes de Xbox, cuida, recolecta y haz que tus animales en forma de piñata se multipliquen como conejos. Y todo sin dejar que tu jardín se convierta en un verdadero erial. Un tanto surrealista, pero muy adictivo.

Controles
Mover, Cámara, Accesos rápidos, Seleccionar, Rechazar/vender, Menú, Información, LT Alejar, RT Acercar, LB Elegir piñata, RB Elegir piñata

1 Tomb Raider Underworld

¿Qué es?
La amiga Lara Croft vuelve por sus fueros con una emocionante aventura con un rico argumento y un estilo algo más oscuro. En esta demo jugaremos buena parte del nivel de la costa de Tailandia, empezando con un buen chapuzón, rodeados de peligrosos tiburones y continuando con la escalada de una escarpada pared. Lo que viene después ya tendréis que descubrirlo vosotros solos. Nosotros os damos una pista: id desenfundando vuestras pistolas (o uzis). No digáis que no os hemos avisado.

Controles
Moverse, Cámara, Accesorios, Salto, Agacharse, Disparar gancho, Interactuar, LT Fijar blanco, RT Disparar, LB Correr, RB Lanzar objeto recogido



TRUCO
Para tirarte de cab[eza] al agua, en un bo[rde] pulsa el botón d[e] salto y luego el d[e] agacharse.



IMÁGENES

Te regalamos cinco imágenes de jugador exclusivas de Fallout 3







Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador





3 Pro Evolution Soccer 2009

¿Qué es?
El juego de fútbol más vendido de cada Navidad no ha faltado a su cita este año. Si dudas de su calidad, pruébalo con un partido entre Barça, Madrid, Liverpool, Manchester, Francia o Italia y juzga por ti mismo.

Controles
Moverse · Pase manual · Moverse · Pase · Pase alto · Tiro · Pase al hueco · Estrategia · Toque de calidad · LB Cambiar jugador · RB Sprint

4 NBA 2K9

¿Qué es?
El mejor simulador de baloncesto de los últimos años llegó con las pilas cargadas y un buen puñado de novedades a sus espaldas. Juega un partido entre Lakers y Celtics y véngate de los chicos de verde por vencer a nuestro Pau Gasol en la final del año pasado.

Controles
Moverse · Tiros · Jugadas · Pase · Elegir control · Tirar · Paso y salto · Poste · Sprint · LB Doble jugador · RB Pase





5 Madagascar 2

¿Qué es?
Los animales más deslenguados de la historia del cine no olvidan hacer una parada en Xbox 360 para que el público de todas las edades pueda probar una versión interactiva de sus aventuras. Encarna a Álex, el león, en uno de los niveles del juego y resuelve los pequeños contenciosos que se te presenten en pleno territorio africano.

Controles
Moverse · Cámara · No se usa · Saltar · Cámara · Rugido · Lanzar coco · No se usa · No se usa · RB No se usa · LB Recolocar cámara

6 Age of Booty

¿Qué es?
Un juego de estrategia por turnos al estilo pirata, pero sin botellas de ron de por medio. Conquista los mares y las ciudades en cada uno de los retos que te propone esta demo o lánzate a por la versión completa y disfruta de un interesante modo multijugador, a prueba de patas de palo y loros parlanchines... ¡Aaaarggg!

Controles
Moverse · Zoom · No se usa · Navegar · Salir · Mejora · Usar maldición · Cambiar vista · Ir a mi navío · LB Minimapa · RB Minimapa

Contenidos

Demos

Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

HD Trailers

Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews

Lo que viene y cómo viene. Los avances de los mejores juegos.

Reviews

Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.



TRUCO
Cada misión te propone un reto diferente, no te pierdas sus instrucciones.



TRUCO
Juega siempre el palo de fichas que más tengas, esto te pondrá al mando de la partida

7 Shadow Assault Tenchu

¿Qué es?
La versión más surrealista de las aventuras del ninja que convierte todo el sigilo en un sucedáneo del mítico Bomberman. Se acabó eso de buscar la espalda sin hacer ningún tipo de ruido. Ahora sólo plantas trampas y poco más.

Controles
Moverse No se usa Moverse Usar arma Ninja No se usa No se usa No se usa

8 Domino Master

¿Qué es?
El rey de los bares para personas de más de 50 años llega a Xbox Live Arcade con intención de conquistar a la muchachada. Coloca tus piezas en los tres modos de juego disponibles para esta ocasión.

Controles
Moverse Campo de juego Cambiar o dar vuelta Seleccionar Atrás Dar la vuelta Ordenar No se usa No se usa LB No se usa RB No se usa





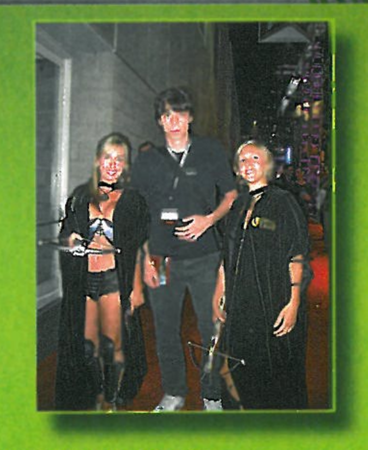
9 Crazy Mouse



¿Qué es?
La versión más moderna que hay actualmente en el mercado de famoso comecocos de toda la vida. Eres un ratón y, como tal, tienes que zamparte toda la comida que pilles mientras evitas a tus competidores, que también son roedores. Muchos laberintos, varios niveles disponibles y toques de locura en un juego que, sinceramente, pasará sin pena ni gloria.

Controles
Moverse No se usa Moverse Acelerar No se usa Usar objeto Verde ID del jugador Usar objeto LB No se usa RB No se usa.

Xcast raja...



LOS PRECIOS Y LAS CRISIS

Sí. Por fin está aquí. Llegó, aunque muchos esperaban que jamás llegase. La señora crisis ha tocado a la puerta del mundo de los videojuegos, y todo el que abre cae en un agujero de deudas y despidos casi sin fondo. Parece que nadie se acaba de salvar. Hasta los más grandes se resienten con despidos y cierres de estudios. Electronic Arts, Activision, Sega... Se rumorea incluso que Midway no va a sobrevivir a estos tiempos.
Así pintan las cosas, de momento, bastante mal en todos los frentes y, a pesar de eso, los usuarios se siguen quejando de precios abusivos para justificar el pirateo de tal o cual juego. De lo que no se dan cuenta es que ahora más que nunca, están contribuyendo a que las editoras cierren y todos esos juegos que se graban 'así' de fácil en un DVD pirata jamás lleguen a ser publicados.
Para todos esos que claman contra los 'sangrantes' 60-70 euros por juego, un dato: Earthworm Jim, juego lanzado para Mega Drive en el año 1994, costaba la friolera de 12.490 pesetas. Dinero que un servidor pagó religiosamente sin rechistar. En euros vienen a ser unos 75, más caro que el 95% de los juegos de la actualidad.
¿Esto qué viene a decir? Que el ocio digital (como los repipis llaman ahora a los videojuegos) es una de las pocas cosas que no ha aumentado los precios durante ¡14 AÑOS! Y eso, teniendo en cuenta que ahora desarrollar un juego es mucho más caro que en aquellos tiempos...



En el próximo número...

¡8 Demos!

Banjo Kazooie

Portal: S.A.

Naruto T.B.B.

LEGO Batman

Bolt

Brothers in Arms: H.H.
Banjo Kazooie Arcade
Vigilante 8

Todo puede pasar en la

Carretera Perdida


XBOX 360.

Devorar

Añadir extras

Quitar envoltorio

Eructar

Chupar ketchup

Chupar mahonesa

Pedir mostaza

Comer cebolla

Comer tomate

Tragar

Comer lechuga

Mover Whopper

Morder



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es